09/05 | € 4,99
AUGUST

PC Games

Wissen, was gespielt wird



DVD VOLLVERSION

V-RALLY 3

Karriere-Modus, 6 Länder, Wetterwechsel u. v. m.

10 Seiten Vorschau
Video auf DVD
Interview: Bill Roper

Das neue Action-Rollenspiel von Blizzards Diablo-Team:

HELLGATE LONDON



AUF DVD: SAN ANDREAS MOD-PAKET
100 % schaffen: Checklisten im Heft!

PANZERS 2

Test: Nachtmissionen, KI, Grafik, Multiplayer, Vergleich mit Panzers + 8 Seiten Tipps + Tuning



450-MByte-Demo auf DVD!



WOW INTERN:
Schnelles Geld
Fette Item-Beute
Paladin-Guide
Mods + Tools





HARDWARE

NVIDIA 7800 GTX
Test: Was die Platine wirklich leistet!

RADEON-TUNING
Ist Ihr Treiber optimal eingestellt?

ATHLON 64 FX-57
Test: Luxus-CPU zum Luxus-Preis!

VORSCHAU

FIFA 2005 VS. PES 5
Spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen

ADVENTURES 2005
Worauf sich Puzzle-Fans freuen dürfen

GT LEGENDS
PC-Games-Leser haben es getestet



BF 2 ADD-ON
Die ersten Bilder: Nachtmissionen, neues Equipment

2 Gratis-Extras!

GC GUIDE LEIPZIG 2005

52 Seiten!



Earth 2160
Edles Hologramm





Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80



BEEINDRUCKENDER REALISMUS

In puncto Realismus setzt Blitzkrieg 2 die Tradition des Vorgängers fort und bringt Wargamer erneut ins Schwärmen. Sogar die Medaillen, die Ihnen an die Brust geheftet werden, sind bis ins kleinste Detail den Originalen nachempfunden. Gleiches gilt natürlich auch für die über 250 authentischen Fahr- und Flugzeugtypen sowie die rund 60 verschiedenen Infanterie-Einheiten. Die Krönung des extrem hohen Realitätsgrades stellt das akkurate Schadensmodell dar.

HERRSCHER DER LUEFTE: FLUGZEUGE STEUERN SIE NEUERDINGS SELBST.



Feindliche Abfangjäger und Flak-Stellungen dezimieren Ihre Luftstreitkräfte im Handumdrehen. Passen Sie also auf!

Sehr praktisch: Flugzeuge eignen sich auch hervorragend für Aufklärungsmissionen. So tappen Sie auf den riesigen Karten nicht so leicht in einen unangenehmen Hinterhalt.

WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN ERSCHWEREN IHRE MISSION.



Wie im echten Leben wird auch in Blitzkrieg 2 bei jedem Wetter gekämpft. Die wechselnden Klimaverhältnisse wirken sich unmittelbar auf die Sicht- und Schussweiten aus.

Ein Sommertag bietet ideale Voraussetzungen für einen Bomberangriff, um beispielsweise Truppen auszuschalten, die sich in einer Kleinstadt verschanzt haben.

www.blitzkrieg2.de

BLITZKRIEG II

IM SCHUTZE DER NACHT

Darauf haben viele Blitzkrieg-Fans gewartet: Endlich dürfen Sie in Blitzkrieg 2 im Schutze der Dunkelheit vorrücken und den erstaunlich intelligenten Computergegner überraschen. Dank Dynamic Lighting erhellen Mündungsfeuer, Explosionen, Laternen und Scheinwerfer der Fahrzeuge die hübsche 3D-Umgebung realistisch. Damit Sie bei diesem spektakulären Licht-und-Schattenspiel nicht die Übersicht verlieren und stets die Kontrolle über Ihre Armee behalten, dafür sorgt das runderneuerte Benutzerinterface mit größeren Schaltflächen und farbigen Buttons.



Die Nachtmissionen gehören zu den optischen Highlights von Blitzkrieg 2. Hier sehen Sie einen Überraschungsangriff auf einen feindlichen Außenposten.



©2005 CDV Software Entertainment AG. CDV Software Entertainment AG, Blitzkrieg II and CDV Software Entertainment AG-LOGO, Blitzkrieg II-LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF CDV Software Entertainment AG

KLAR STRUKTURIERT: DAS INTERFACE



Alles im Griff: Größere Buttons in unterschiedlichen Farben erleichtern das Truppenmanagement erheblich. So geht selbst bei Massenschlachten nicht der Überblick verloren und Sie können sich ganz auf die Gefechte konzentrieren.



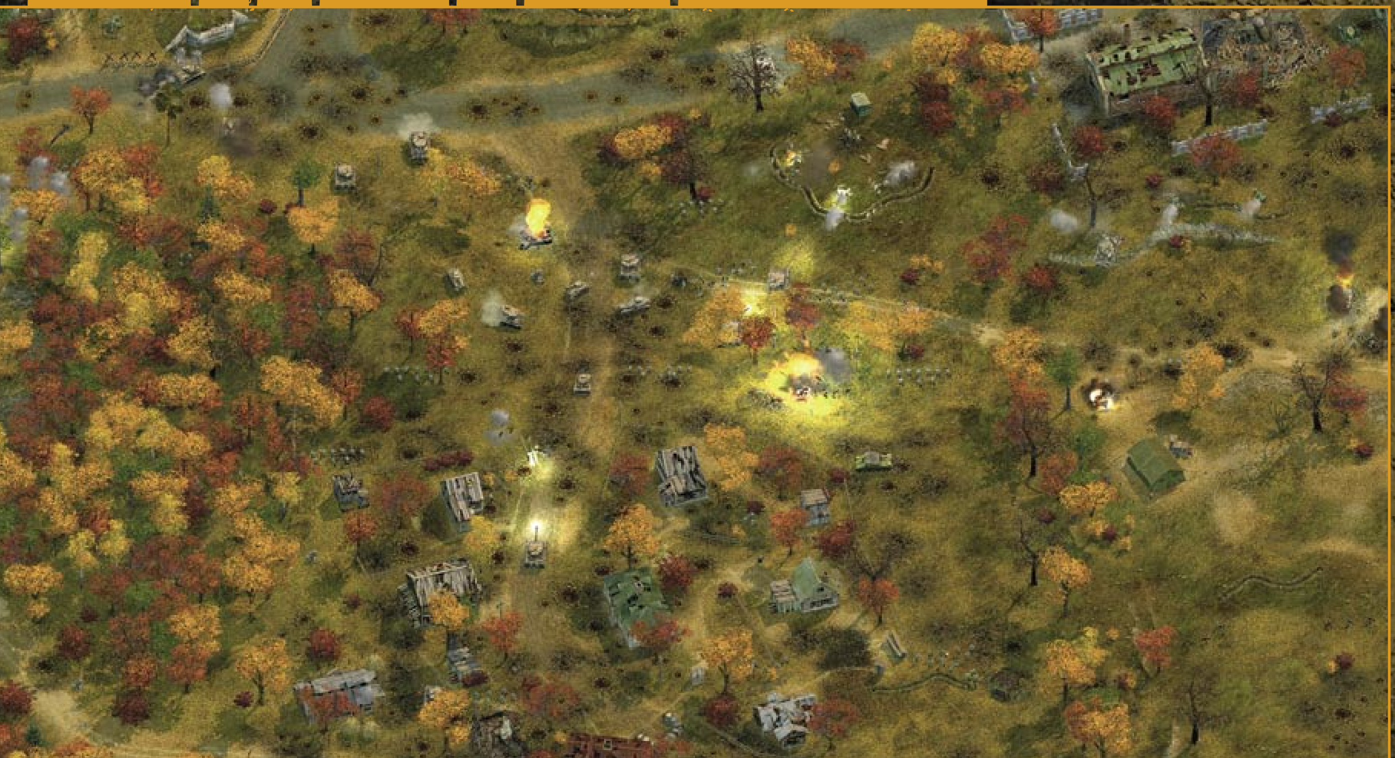


Bereits vor Missionsbeginn erfahren Sie, welche Belohnung Sie bei einem Sieg erwartet (oben). Über den Commander-Screen ordnen Sie den einzelnen Verbänden einen Anführer zu (unten) und erhöhen dadurch die Leistung.

DER NACHSCHUB IST GESICHERT!

Wie in einem Rollenspiel lernen Ihre Truppen mit steigender Erfahrung neue Spezialfähigkeiten hinzu. Ein Veteran kann sich zum Beispiel auf dem Feld eingraben, ohne wie früher einen Pionier um Hilfe rufen zu müssen. Außerdem kommen Sie dank des neuartigen Reinforcement-Systems auch während einer Mission in den Genuss frischer Truppen. Die Voraussetzung dafür legen Sie, indem Sie strategisch wichtige Punkte einnehmen und halten.

BEWEISEN SIE IHR KONNEN AUF RIESIGEN SCHLACHTFELDERN!



NUTZEN SIE DAS TERRAIN ZU IHREM VORTEIL!





Ganz schön clever: Der Gegner hat auf dieser Anhöhe seine Artillerie platziert, die Ihren Truppen empfindliche Verluste beibringt. Jetzt wäre ein Luftangriff empfehlenswert!



Dieser Bombenteppich hat eine Spur der Verwüstung hinterlassen. Ganze Häuser wurden durch die gewaltigen Explosionen in Schutt und Asche gelegt.

©2005 CDV Software Entertainment AG. CDV Software Entertainment AG, Blitzkrieg II and CDV Software Entertainment AG-LOGO, Blitzkrieg II-LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF CDV Software Entertainment AG



NICHTS HAELT DIESEM BOMBENGEWITTER STAND!

Verbrannte Erde: Nach einem Artillerieschlag ist von dieser Siedlung auf den Philippinen nicht mehr viel übrig geblieben. Eines der Häuser brennt sogar noch.

Durch einen Bombenangriff können Sie dem Gegner die Deckung zerstören. Denn weder ein Baum noch eine Mauer hält in Blitzkrieg 2 solch gewaltigen Explosionen stand.

SPRUNG IN DIE DRITTE DIMENSION

Basierend auf der Enigma-Technologie des Vorgängers hat Nival eine neue Engine entwickelt. Das Ergebnis ist umwerfend. Die Schlachtfelder und Einheiten werden komplett in schickem 3D dargestellt. So kommen die beeindruckend realistisch modellierten Truppenverbände noch besser zur Geltung und die Spielwelt wirkt lebendiger denn je. Nicht zuletzt, weil Sie in Blitzkrieg 2 fast alles in Schutt und Asche legen können. Bäume knicken bei Bombardements um wie Streichhölzer, Panzergranaten zertrümmern Häuser und selbst dicke Stadtmauern geben bei einem Artilleriebeschuss klein bei. Wie in der Realität sollten Sie sich deshalb niemals an irgendeinem Ort in Sicherheit wiegen. Dank der neuen Engine kommt ferner ein extrem realistisches Sicht- und Schussweiten-Modell zum Einsatz, das die wechselnden Außeneinflüsse physikalisch korrekt berechnet.

www.blitzkrieg2.de

BLITZKRIEG II





Neben Flugzeugen können Sie in Blitzkrieg 2 neuerdings auch Schiffe wie diese Landungsboote (rechts) kontrollieren. Dadurch ergeben sich völlig andere taktische Möglichkeiten als im Vorgänger.

KAEMPFEN SIE FUER DIE USA, RUSSLAND ODER DEUTSCHLAND!



Auf diesem Bild sehen Sie einen strategisch wichtigen Punkt. Erobern Sie diesen, steht Ihnen noch während der Mission Nachschub zur Verfügung. So lässt sich selbst eine verloren geglaubte Schlacht noch wenden.



Spielen Sie für die USA, kämpfen Sie nicht nur in Europa und Afrika, sondern auch auf idyllischen Pazifikinseln.

WO GEKÄMPFT WIRD, ENTSCHEIDEN DIESMAL SIE!

Die drei dynamischen Kampagnen garantieren nicht nur stundenlangen Spielspaß, sie stellen Sie auch vor die Qual der Wahl, welche der 68 abwechslungsreichen Missionen als nächstes gespielt wird. Um Ihnen die Entscheidung ein wenig zu erleichtern, verrät Ihnen Blitzkrieg 2 schon im Vorfeld, welche Einheiten bei einem Sieg Ihre Truppe zur Belohnung verstärkt werden. Brauchen Sie beispielsweise dringend Panzer, sollten Sie nach einer entsprechenden Mission Ausschau halten. Der Clou: Einige Levels können Sie sogar komplett überspringen. Etwa wenn Ihnen der Sinn gerade nicht nach einer Basisverteidigung steht. Schließlich sind Sie der Chef! Als Kommandant bereisen Sie in Blitzkrieg 2 übrigens die halbe Welt. Unter anderem kämpfen Ihre Truppen aufseiten der Amerikaner an den malerischen Stränden der Philippinen gegen Japan, die Russen stürmen den Reichstag im zerbombten Berlin und deutsche Königstiger walzen über den staubtrockenen Wüstensand Nordafrikas. Ferner entführt Blitzkrieg 2 den Spieler nach Stalingrad, Iwo Jima, Tobruk, Moskau, Arnheim und in die Ardennen. Gestritten wird an diesen historischen Schauplätzen mit einem gigantischen Arsenal der gefürchtetsten Kriegsmaschinerien des Zweiten Weltkriegs, zu denen der Beutepanzer T-34, der M5 „Satan" Flammpanzer und der Carro Armato M13/40 gehören.



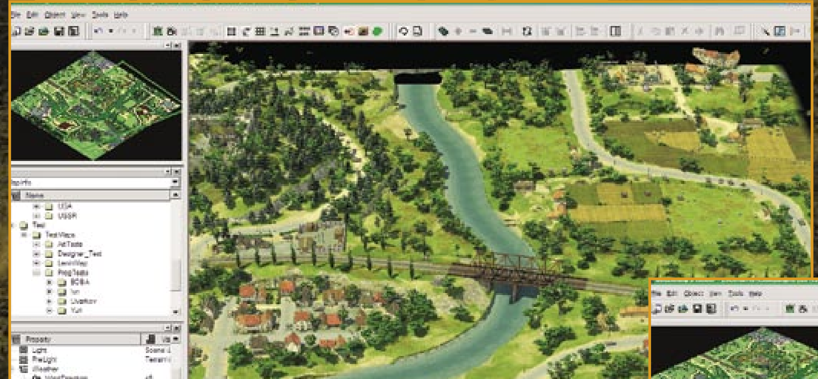
EIN STARKES DUO: DER EDITOR UND DER MULTIPLAYER-MODUS

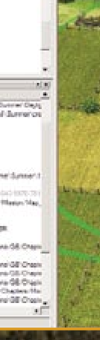
Damit Sie auch noch nach Monaten Spaß an Blitzkrieg 2 haben, liegt der Verkaufsversion ein komplexer Editor bei, mit dem sich im Handumdrehen eigene Schlachtfelder und Missionen kreieren lassen. Aufgrund der klar strukturierten Benutzeroberfläche kommen selbst Anfänger erstaunlich schnell zurecht. Und das, obwohl der Editor eine Fülle an Möglichkeiten bietet. Sogar Wind und Jahreszeit lassen sich mit wenigen Mausklicks einstellen. Es ist also nur eine Frage der Zeit, bis die Community nach dem Release im September die ersten Bonuskampagnen und Maps ins Netz stellt. Für den Vorgänger erscheinen übrigens noch jetzt haufenweise gute Fanprojekte.

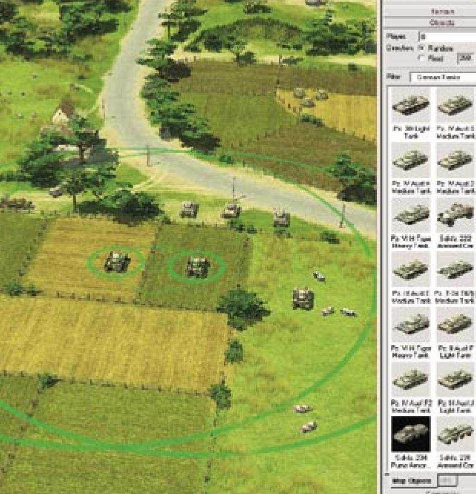
Nicht nur was den Realismus, die taktische Tiefe oder die 3D-Grafik angeht, gibt Blitzkrieg 2 eine überaus gute Figur ab. Auch beim Multiplayer hat sich Nival Interactive mächtig ins Zeug gelegt. Schließlich finden immer mehr Leute Gefallen an spaßigen Online-Matches. Und genau die werden Ihnen in Blitzkrieg 2 geboten. Statt unübersichtlicher Massenschlachten erwarten Sie 1-vs.-1- sowie 2-vs.-2-Battles, bei denen geschicktes Taktieren der Schlüssel zum Erfolg ist. Für die nötige Langzeitmotivation sorgt ferner eine Internet-Rangliste, die sämtliche Ergebnisse speichert. So wissen Sie stets, wie Sie im internationalen Vergleich stehen.



NICHT NUR FUER PROFIS: DER EDITOR







Anhand des leistungsfähigen Editors können Sie ganze Kampagnen selbst erstellen. Die Bedienung des Programms ist relativ leicht zu erlernen.



Editorial

Hölle, Hölle, Hölle!

Freitag | 01. Juli 2005

Wenn Sie die ersten Absätze der Danksagungen im **Diablo 2**-Handbuch durchforsten, dürften Sie eine ganze Reihe von Personen unserer Titelstory ab Seite 36 wiederfinden. Blizzard-Veteran Bill Roper und sein Team von Flagship Studios liefern mit **Hellgate: London** genau das, was Millionen von Fans von **Diablo 3** erwarten würden: Leveln, Monster schlachten, Schätze einsammeln – und das alles, ohne ganze Telefonbücher unerledigter Quests mitzuschleppen. Und weil die zufallsgenerierten, immer wieder spielbaren Dungeons erheblichen Anteil an der ungebrochenen Beliebtheit von **Diablo 2** hatten, gleicht auch in **Hellgate** keine Partie der anderen. Wie die ungewöhnliche (aber umschaltbare) Ego-Perspektive in der Praxis funktioniert, erfährt Heinrich Lenhardt beim heutigen Exklusivtermin in San Francisco. Und der **Diablo**-Erfinder plaudert aus dem Nähkästchen, verrät hochinteressantes Insiderwissen: wie er mit Blizzard in Kontakt kam, warum **Diablo** ursprünglich als rundenbasiertes Rollenspiel konzipiert wurde und wie es schließlich zum Bruch mit den **Warcraft**-Schöpfern kam. Viel zu lesen, viel zu sehen, viel zu entdecken – **Hellgate** wird Sie sicher genauso begeistern wie uns.

Montag | 11. Juli 2005

Alles andere als kalter Kaffee: Alle Welt spricht über den Hot-Coffee-Mod, der Spieler von **GTA San Andreas** zu Zeugen einiger nicht ganz jugendfreier Szenen in **GTA San Andreas** macht. In Europa dürfte das hemmungslose Treiben von Obermacho CJ keinem Teenager mehr die Schamesröte ins Gesicht treiben. Ganz anders in den prüden USA: Dort sorgt das unscheinbare Tool für einen handfesten Skandal, den sogar Ex-First-Lady Hillary Clinton mit erhobenem Zeigefinger anheizt. Wenn Sie mitreden möchten: Den Mod (erfordert selbstverständlich eine installierte Version von **San Andreas**) finden Sie auf der Heft-DVD – Teil eines ganzen Pakets mit witzigen Modifikationen für das derzeit beliebteste Computerspiel.

Mittwoch | 13. Juli 2005

Der heute veröffentlichte Patch 1.6 bildet eine denkbar aktuelle Grundlage für das aufwendige PC-Games-Sonderheft zu **World of Warcraft**, das ab Mitte August überall im Handel zu haben ist. Statt nahe liegender Allerweltstipps erwarten Sie (kampf-)erprobte Taktiken – und zwar ausschließlich beigesteuert von Level-60-Charakteren, die wissen, wovon sie reden. Einen Vorgeschmack liefern die aktuellen Sammeltipps ab Seite 109. Und das Beste: Das zweiteilige Riesenposter ist als Bonus im Preis enthalten! Weitere Details zu diesem Special finden Sie vorab auf www.pcgames.de.

Freitag | 15. Juli 2005

Wertungskonferenz für **Panzers 2**: Pluspunkten wie dem frischen Szenario oder den Nachtmissionen stehen ungelöste KI-Probleme und ein geschrumpfter Multiplayer-Modus gegenüber. Wie sich Teil 2 im Vergleich zum Vorgänger schlägt, lesen Sie im Test ab Seite 125. Besonderheit der Demo auf DVD: Die umfangreiche Probemission wurde nicht – wie sonst üblich – aus dem Spiel ausgekoppelt, sondern exklusiv für die Demo designt.

Montag | 18. Juli 2005

Am 18. August, also in genau einem Monat, startet in Leipzig die Games Convention 2005. Wie Sie hinkommen, was der Eintritt kostet, welche Spiele Sie dort erleben – all das lesen Sie im GC-Guide, der dieser Ausgabe beiliegt. Natürlich inklusive Hallenplänen und Informationen zu allen wichtigen Ausstellern – so können Sie sicher sein, dass Sie kein Highlight verpassen und Ihren Tag optimal nutzen. Und in „PC Games Reporter" auf der Heft-DVD bekommen Sie einen Vorgeschmack auf die wichtigsten Spiele: Wir waren vorab in Leipzig und haben den Veranstaltern auf den Zahn gefühlt.

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe!

Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



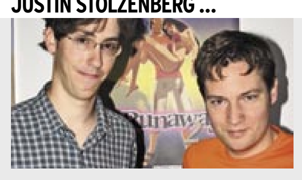
... zu Besuch bei den Teufelskerlen von Flagship: Bill Roper erklärt auf der Großleinwand, wie das **Diablo**-Spielprinzip des Jahres 2006 aussieht. Alle Details, viele neue Bilder: Die Titelstory startet auf Seite 36.

BENJAMIN BEZOLD ...



... und Take-2-Pressesprecher Markus Wilding haben sich für die **Vietcong 2**-LAN-Party (Seite 54) in Prag in standesgemäßes Outfit geworfen. Beim Capture the Flag ließen sie der internationalen Konkurrenz keine Chance.

JUSTIN STOLZENBERG ...



... bekommt von dtp-Pressemann Christopher Kellner eine Privatvorführung für das große Adventure-Special ab Seite 30: Auf dem Programm stehen unter anderem **Runaway 2** und **Tony Tough 2**.

Der Dell™ XPS Für alles bereit.



Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional

Der Dell™ XPS und der Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie sorgen für atemberaubende Power und Kontrolle für Ihr Gaming.

Steigen Sie ein in eine neue Dimension atemberaubender Spielewelten, mit dem fantastischen Dell™ Dimension™ XPS System. Legen Sie todesmutige Stunts hin und radieren Sie Ihre Gegner restlos aus. Sie können die Welt erobern. Der Dell™ Dimension™ XPS wird Sie am Kragen packen und den unbesiegbaren Superhelden in Ihnen wecken.

Die traumhafte Grafik, der kristallklare Sound sowie leistungsstarke 1024MB Dual Channel DDR2 RAM sorgen dafür, dass Sie die Power, die Action und das Schwindelgefühl auskosten können wie nie zuvor. Das Herz des Systems ist der aktuelle Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, und der neue Look signalisiert unmissverständlich, dass es hier um optimale Leistung, Kühlung und Erweiterungsfähigkeit geht.

Der Dell™ Dimension™ XPS ist für echte Spielefreaks entwickelt worden, die sich von nichts stoppen lassen, um zu gewinnen. Er ist die einzige Waffe, auf die Sie nicht verzichten können.

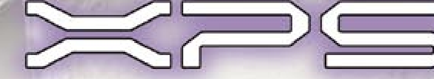
Support rund um die Uhr

Sie brauchen Hilfe? Aktivieren Sie einfach Verstärkung. Mit einem exklusiven Zugang zum Dell™ XPS Support-Team bekommen Sie die Unterstützung, die Sie brauchen - rund um die Uhr.

Aber den Dell™ Dimension™ XPS gibt es nicht im Geschäft, also rufen Sie jetzt bei Dell™ an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de !

*Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 23.08.05.

Dimension™ XPS Gen5



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 650 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM³⁾)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 500 GB** statt 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe ATi® Radeon™ X850XT™ Platinum Edition, DVI/VGA & TV-Out
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1, IEEE 1394
- 16x Dual-Layer (+/-) DVD-Brenner & 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag¹⁾
- Microsoft® Works 7.0 (OEM³⁾)
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 7x USB 2.0
- Dell™ Media Experience 3.0 Deluxe

2.149 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

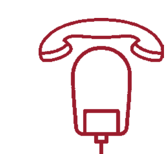
Inkl. 250 GB** GRATIS Festplatten-Upgrade*

Finanzierung ab 68,76 €²⁾

E-Value™: PPDE5-D08XP6

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag¹⁾ + 138 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM³⁾) + 231 €
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk + 35 €



Inspiron™ XPS



- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie, Intel® Pentium® M Prozessor 780 (2.26 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB), Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM³⁾)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- 8x DVD +/- Dual Layer Brenner
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag¹⁾
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM³⁾)



2.749 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 87,97 €²⁾

E-Value™: PPDE5-N08XP5a

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag¹⁾ + 255 €
- Windows® XP Professional (OEM³⁾) + 70 €
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM³⁾) + 290 €

Jetzt kaufen, erste Rate ab Februar 2006 zahlen²⁾

Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 5 33 55 60 02** Geschäftskunden **0800 / 5 33 55 40 56** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch





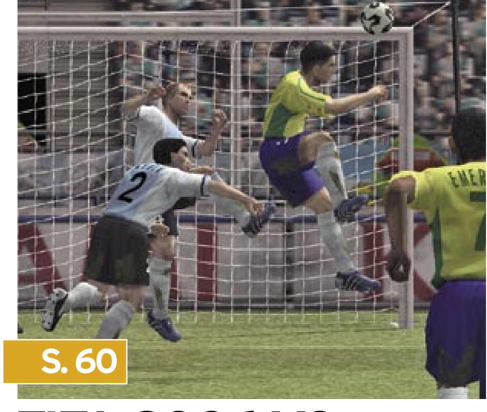
Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 23.08.05. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dell, das Dell Logo, Axim, Dimension, Inspiron und PowerEdge sind Marken der Dell Inc. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. ¹⁾Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. ²⁾Nutzen Sie unser spezielles Angebot im August: Jetzt kaufen, erste Rate ab Februar 2006 zahlen. Effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Gültig ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. ³⁾Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell GmbH, Monzastrasse 4, D-63225 Langen. Neue Anschrift ab 01.08.05: Dell GmbH, Unterschweinstiege 2-14, D-60549 Frankfurt am Main.



Die Macher von Diablo sind mit einem prachtvollen Action-Rollenspiel zurück. Von einem exklusiven Studiotermin haben wir jede Menge Informationen und Bilder mitgebracht!

S. 36



S. 60

FIFA 2006 VS PRO EVOLUTION SOCCER 5

FIFA 2006 will den fünften Teil des Referenz-Kicks **Pro Evolution Soccer** von der Spitze verdrängen. Mit welchen Mitteln das gelingen soll und was der Titelverteidiger dem entgegenzusetzen hat, steht ab Seite 60.



S. 64

SNEAK PEEK: GT LEGENDS

PC Games lud sieben Leser zu einer exklusiven Spritztour mit der Rennspielhoffnung **GT Legends** ein. Ob diese auf das neueste Werk der **GTR**-Entwickler abfahren, lesen Sie ab Seite 64.

AKTUELL

TEST

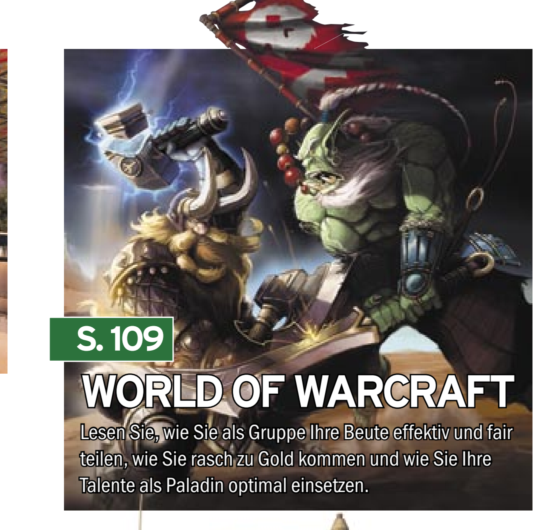
Inhalt 09/2005



S. 133

GTA SAN ANDREAS

Mehr Freiheiten als in **GTA San Andreas** finden Sie in kaum einem anderen Spiel. Unsere Tipps und Checklisten zu den Nebenmissionen zeigen Ihnen, wo es langgeht.



S. 109

WORLD OF WARCRAFT

Lesen Sie, wie Sie als Gruppe Ihre Beute effektiv und fair teilen, wie Sie rasch zu Gold kommen und wie Sie Ihre Talente als Paladin optimal einsetzen.



S. 76

CODENAME: PANZERS – PHASE 2

Wüste Sache: Der zweite Teil des Überraschungshits **Codename: Panzers** rollt zum Test vor. PC Games hat sich für Sie in die dramatischen Taktik-Schlachten gestürzt und berichtet auf zehn Seiten von der Spielspaß-Front. Dazu gibt's Tipps und Tuning!

PRAXIS

HARDWARE

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

AKTUELL

News | Gerüchte | Meinungen

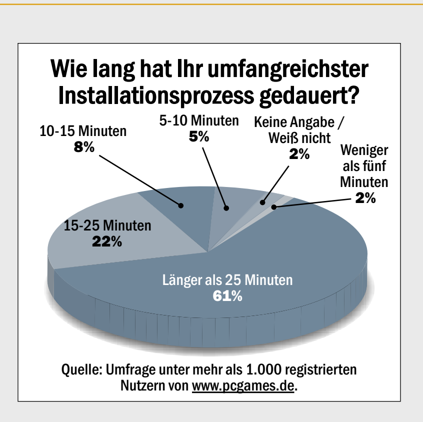


MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



„Installierst du noch oder spielst du schon?“

Am Morgen des 10. Juni beendete das Klingeln des Briefträgers eine sieben Monate lange Schmachtperiode: Endlich GTA San Andreas auf dem PC spielen! Den verdutzten Blick des Boten ignorierend, griff ich das Päckchen und spurtete so schnell die E3-geplagten Wundfüße es erlaubten an den PC. Augenblicke später wich das euphorische Augenleuchten; zusammengekniffene Brauen kündeten von zunehmend schlechter Laune: Mit der Geschwindigkeit eines verwundeten Regenwurms kroch der Installationsbalken voran, Minute um Minute, Prozentpunkt um Prozentpunkt. Doch nicht nur Käufer des neuen Grand Theft Auto ächzen über das wahrlich epische Installationsprozedere: Everquest 2 kopiert rund 30 Minuten lang Unmengen von Daten von zwei prall gefüllten DVDs. Das Wechseln von insgesamt 13 CDs für Sims 1 inklusive der sieben Add-ons kommt körperlicher Ertüchtigung gleich. Warum das Ganze, schließlich kommen Konsolen auch ohne Installation aus? Jan Beuck von Master Creating (Restricted Area) erklärt: „Die Installation ist technisch zwar nicht zwingend nötig. Allerdings sind Laufwerke wesentlich langsamer als Festplatten – dadurch fallen die Ladezeiten auf dem PC kürzer aus.“ In der Praxis ist das Kopieren auf Festplatte unumgänglich. Datenriesen wie Half-Life 2 oder Battlefield 2 direkt von DVD zu spielen, würde in nicht vertretbaren Ladezeiten resultieren. Die Lösung allen Installationsfrusts liegt nahe: Ablenkung und Zeitvertreib. Sims 2 mit einem witzig gestalteten Quiz und diversen Minispielen, Act of War, bei dem die spannende Introsequenz im Hintergrund läuft, und Command & Conquer 1, das während der Installation die Story erläutert, demonstrieren, wie einfach man die Wartezeit sinnvoll überbrückt. Mein Appell an alle Hersteller: Wir wollen mehr als das nackte Installshield-Fenster, denn das Spielerlebnis beginnt schon bei der Installation.



BATTLEFIELD 2

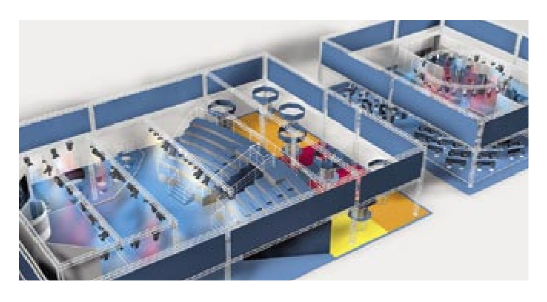
Ranglisten mit Platzproblemen

Direkt nach der Veröffentlichung von **Battlefield 2** schien es, als wolle alle Welt auf den neuen Ranked Servern spielen. PC-Games-Leser berichteten von Wartezeiten von über 20 Minuten für einen freien Platz. Gar mit mehreren Freunden auf einen bestimmten Server zu gelangen, erforderte dickhäuterische Frustresistenz. Nur auf ebensolchen erspielte Punkte ermöglichen Beförderungen in einer zentral von EA verwalteten Rangliste und die Freischaltung neuer Waffen. Electronic Arts und K-Play, der deutsche Exklusivpartner für Ranglistenserver, haben inzwischen reagiert und die Kapazitäten verdreifacht. Immerhin bemerkten 59 Prozent der von uns befragten **Battlefield 2**-Spieler eine Verbesserung der Wartezeiten. Der Schnitt liegt nun bei deutlich unter zehn Minuten.

Ein Blick in die Serverliste verdeutlicht jedoch den Kern des Problems: Es gibt zu wenige von Clans angemietete Ranked Server ohne Passwort. Umfrageergebnissen zufolge liegt das vor allem an den hohen Mietkosten; empörte Server-Administratoren sprechen von „Mondpreisen“. Ein 32-Slot-Server kostet beim offiziellen Anbieter K-Play beispielsweise 159 Euro monatlich. Andere verlangen für dieselbe Größe nur rund 90 Euro, dürfen allerdings keine Ranglistenfunktion anbieten. Dass die hohen Preise in Zusammenhang mit dem Monopol stehen, verneint K-Play vehement. Man könne zwar preislich nicht mit Billiganbietern mithalten, biete jedoch deutlich besseren Service, höhere Zuverlässigkeit und schnellere Reaktionszeiten. Niedrigere Preise seien in absehbarer Zeit unrealistisch.

MESSE

Intel auf der GC 2005



Intel wird auf einem 1.300 Quadratmeter großen Stand auf der Games Convention zugegen sein. 600 Zuschauer haben vor einer Tribüne Platz, wo Peter Molyneux **Black & White 2** und Mark Rein **Unreal Tournament 2007** zu zeigen beabsichtigen. Außerdem sollen am Stand die Finalspiele der European Nations Championship stattfinden.

SIN 2

Veröffentlichung über Steam



Ritual Entertainment (**Star Trek: Elite Force 2**) gab in einer Pressemitteilung den Vertriebsweg zum Ego-Shooter **Sin Episodes** bekannt. Die Kapitel des Spiels sollen der Reihe nach zum Download über Valves Online-Plattform Steam erscheinen. Den Anfang macht die Episode **Emergence** mit rund sechs Stunden Spielzeit. Ritual sieht in diesem Vertriebsweg den Vorteil, besser und schneller auf Spieler-Feedback reagieren zu können. Preis und Termin wurden von offizieller Seite noch nicht genannt, doch laut Gerüchten ist mit einer Veröffentlichung diesen Winter zu rechnen, die Kosten liegen wohl bei 20 Dollar. In **Sin Episodes** schlüpft der Spieler erneut in die Rolle des Elitekämpfers John R. Blade, um Jagd auf die böse Elexis Sinclaire zu machen – Grafik-Motor ist die **Source**-Engine aus **Half-Life 2**.

FIFA 2006

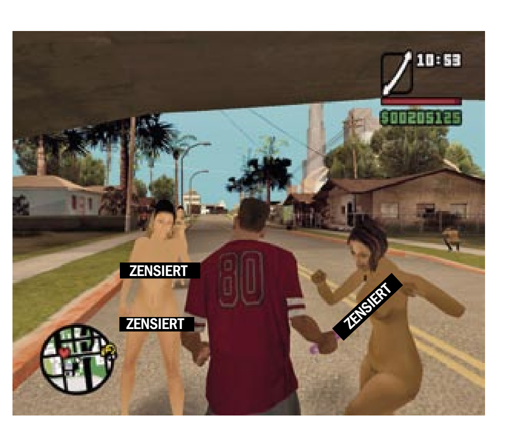
Prinz Poldi stürmt für EA



Nachdem das Boulevardblatt Bild bereits über einen möglichen Werbevertrag zwischen Electronic Arts und Lukas Podolski spekulierte, erreichte uns wenige Minuten vor Redaktionsschluss die offizielle Bestätigung von EA Sports Deutschland. Demnach wird der deutsche Nationalstürmer gemeinsam mit Englands Shooting-Star Wayne Rooney und Weltfußballer Ronaldinho das Cover von FIFA 2006 zieren. Geplanter Erscheinungstermin ist im Herbst diesen Jahres – eine Vorschau lesen Sie auf Seite 60.

GTA SAN ANDREAS

Amerikanische Jugendschützer ermitteln



Das amerikanische Entertainment Software Ratings Board (ESRB), vergleichbar mit der deutschen USK, unterzieht **Grand Theft Auto San Andreas** einer erneuten Prüfung. Grund ist die Hot-Coffee-Modifikation, von der die ESRB behauptet, sie würde sexuelle Inhalte freischalten, die im Spiel enthalten seien. Entwickler Rockstar bestreitet, dass sich der Code im Original befinde. Sollte der Hersteller Unrecht behalten, könnte das in den USA eine höhere Alterseinstufung für **San Andreas** zur Folge haben: „Adults only“ statt „Mature“. Gerade Kaufhäuser wie Wal-Mart würden den Titel dann aus dem Sortiment nehmen.

Gothic 3 mit Orchestermusik

Zur Unterstützung der Atmosphäre von **Gothic 3** setzt Piranha Bytes auf Orchesterklänge. Unter der Leitung von Chefmusiker Kai Rosenkranz spielte das 70-köpfige Bochumer Sinfonieorchester einen ganzen Tag lang die Stücke ein. Für andere Passagen der Begleitmusik zeichnet die japanische Gruppe Gocoo verantwortlich, bekannt geworden durch die Untermalung von **Matrix**. Die Entwickler stehen darüber hinaus mit der US-Sängerin Lisbeth Scott in Verhandlung.

Dungeon Siege mit Stars verfilmt

Filmemacher Uwe Boll sicherte sich hochkarätige Darsteller für seine Kinoumsetzung von **Dungeon Siege**. Jason Statham (**The Transporter**) verkörpert den Protagonisten, dessen Familie von Banditen entführt wird. Gemeinsam mit seinem Freund Norick (Ron Perlman, Darsteller von Hellboy) will er den tyrannischen König der Burg Ehb, gespielt von Burt Reynolds, bezwingen. John Rhys-Davies (Gimli aus **Herr der Ringe**) und Kristanna Loken, der weibliche Hauptpart aus **Terminator 3**, komplettieren die Besetzung. Der Film erscheint voraussichtlich 2006.

Imperator auf Eis gelegt

Das Online-Rollenspiel **Imperator** wird vorerst nicht weiter entwickelt. Entwickler Mythic (**Dark Age of Camelot**) will sich stärker auf die kürzlich erworbene **Warhammer**-Lizenz konzentrieren. **Imperator** sollte vor dem Hintergrund einer fiktiven Römischen Republik in ferner Zukunft spielen – in dieser Welt wäre das Römische Reich nie untergegangen.

Medieval Conquest angekündigt

Das in den USA längst erhältliche Fantasy-Aufbaustrategiespiel erscheint im August auch in Deutschland. Von der possierlichen Märchen-Grafik und dem Shrek-Humor sollte man sich nicht täuschen lassen: Die Auswahl an Gebäuden und Upgrades ist Genre-typisch umfangreich. Die Rollenspiel-Elemente betreffen in erster Linie die Ausstattung der Helden mit Waffen und magischen Sprüchen. Fans von Spielen der Siedler-Serie sollten sich Medieval Conquest vormerken.

Age-of-Empires-Macher gehen online

Ein Jobgesuch auf der offiziellen Webseite von **Age of Empires**-Entwickler Ensemble legt nahe, dass das Studio neben **AoE 3** an einem Online-Rollenspiel arbeitet: In der Suchanzeige nach einem erfahrenen Serverprogrammierer wird explizit Erfahrung mit Onlinespielen gewünscht. Im Internet wird bereits – natürlich ohne offiziellen Kommentar – über eine Art „World of Empires“ spekuliert.

Vivendi lizenziert Unreal Engine 3

Bis dato ist noch kein einziges Spiel auf Basis der Unreal Engine 3 erschienen, dennoch verzeichnen die Entwickler bereits unzählige Lizenzierungen. Publisher Vivendi hat die Engine gleich für mehrere seiner internen und externen Studios eingekauft. Im kommenden Jahr sollen verschiedene von der **Unreal**-Technologie befeuerte Vivendi-Titel erscheinen – welche genau, ging aus der Ankündigung nicht hervor.

MTV gründete Spiele-Division

Der Musiksender MTV hat ein Label namens MTV Games gegründet, unter dem zukünftig Spiele erscheinen sollen, denen bekannte TV-Formate zugrunde liegen. Für die Entwicklung plant MTV die Zusammenarbeit mit externen Spiele-Studios.

Premiere

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere“ erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungs-Studios!

Supreme Commander

(Gas Powered Games/2006)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Heutzutage kennt man Gas-Powered-Chef Chris Taylor vor allem als den Entwickler hinter **Dungeon Siege 1** und **2**, denn sein 1997 veröffentlichtes **Total Annihilation** ist schon fast vergessen. Mit **Supreme Commander** kehrt er zu seinen Strategie-Wurzeln zurück und wenn man sich das Konzept des Titels anhört, dann fragt man sich: Ist der Mann größenwahnsinnig geworden? In **Supreme Commander** bekämpfen sich drei Fraktionen mit Hightech-Maschinen, was noch nichts Außergewöhnliches wäre, gäbe es nicht die Möglichkeit, den Bildausschnitt so weit hinauszuzoomen, dass die Einheiten nur noch als winzige Punkte erscheinen. Unzählbar viele Figuren sollen sich auf dem Schlachtfeld bewegen, darunter Panzer, Schlachtschiffe, Abfangjäger und wahrhaft riesige Roboterspinnen, die man in ein Fußballstadion hineinpressen müsste. Wie man diese gewaltige Armee managen soll? Ganz einfach: Zum einen müssen Sie sich kaum um Ressourcen kümmern, denn davon gibt's nur zwei (Energie und Masse). Zum anderen können Sie Commander engagieren, die Einsatzbereiche selbstständig betreuen.

Rail Simulator

(Kuju Entertainment/2006)

SIMULATION | Entwickler Kuju (**Microsoft Train Simulator**) baut nun auch unter der Flagge von Electronic Arts eine Eisenbahn-Simulation: Der **Rail Simulator** befasst sich mit Dampf-, Diesel- und Elektroloks auf authentischen Strecken in Deutschland und Großbritannien. Der Titel soll sich durch „absoluten Realismus“ und „beeindruckende 3D-Grafik“ auszeichnen, so Kuju Entertainment.

Fußball Manager 2006

(EA Sports/Oktober 2005)

WIRTSCHAFTSSIMULATION | Erste Informationen über den neuen **Fußball Manager**: Der Entwickler kündigt unter anderem ein Match-Analyse-Tool, ein erweitertes Scout-Feature für neue Spieler, eine Kalkulationshilfe für den Finanzbereich sowie eine verbesserte Gegner-Intelligenz an.

Diabolique

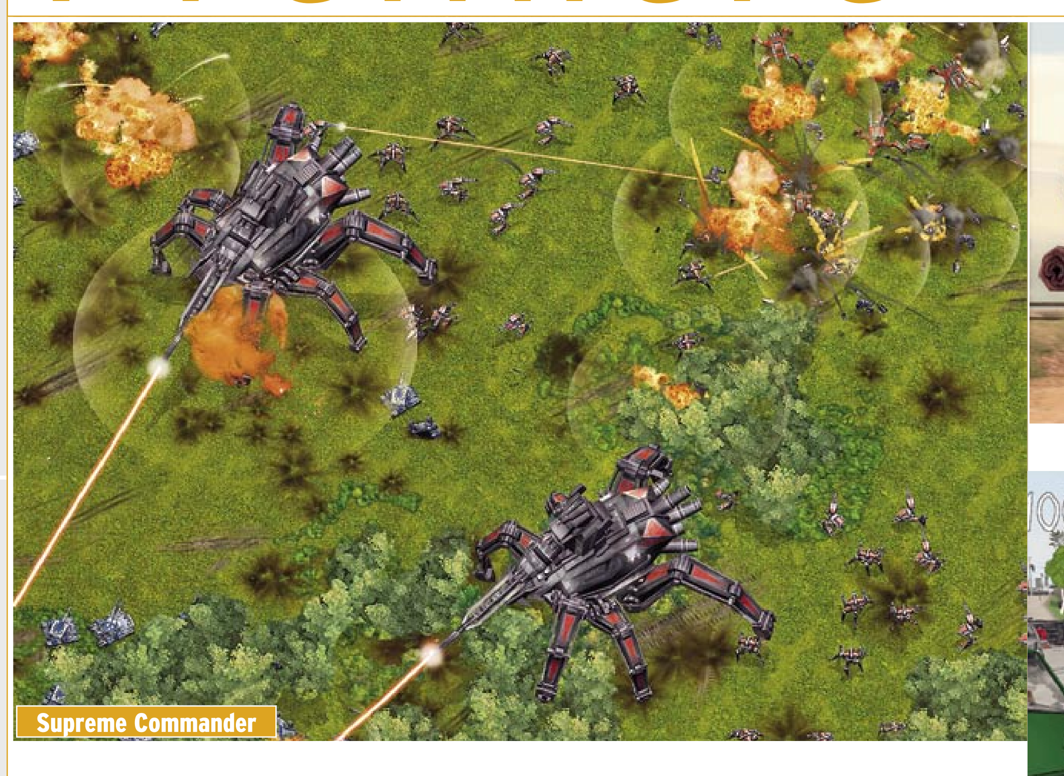
(Metropolis Software/Anfang 2006)

ACTION | Einen Shooter, der **Constantine** sehr ähnlich ist, haben die Polen von Metropolis Software (**Aurora Watching**) fürs nächste Jahr im Angebot. In **Diabolique** kämpft ein Held namens Dark Eaville aus der Verfolgerperspektive ums Gleichgewicht von Himmel und Hölle. Er selbst gehört zu den Bösen: Wenn er seine Gegner nicht gerade mit Schusswaffen um die Ecke bringt, verwandelt er sich in einen Dämon, der Feuer spuckt und seinen Feinden die Seele entzieht. Neben Schießereien soll es Verfolgungsjagden mit Fahrzeugen geben.

Lawmaker

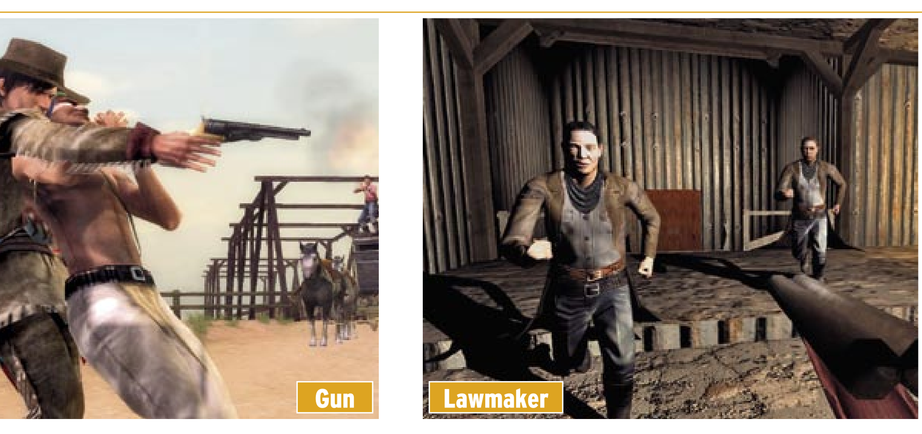
(Darkroom/4. Quartal 2005)

EGO-SHOOTER | Nicht nur Neversoft arbeitet an einem Western-Shooter (siehe rechte Spalte), sondern auch Entwickler Darkroom. Dessen Erstlingswerk heißt **Lawmaker**, der Hauptdarsteller darin hört auf den Namen Colt Kaufman. Als Colt ballern Sie sich relativ frei durch den Wilden Westen, nehmen an Banküberfällen teil oder machen Jagd auf Gangster. Besonderes Feature: Colt trägt standardmäßig zwei Waffen gleichzeitig, etwa links eine Axt und rechts eine Schrotflinte.


Supreme Commander

Rail Simulator

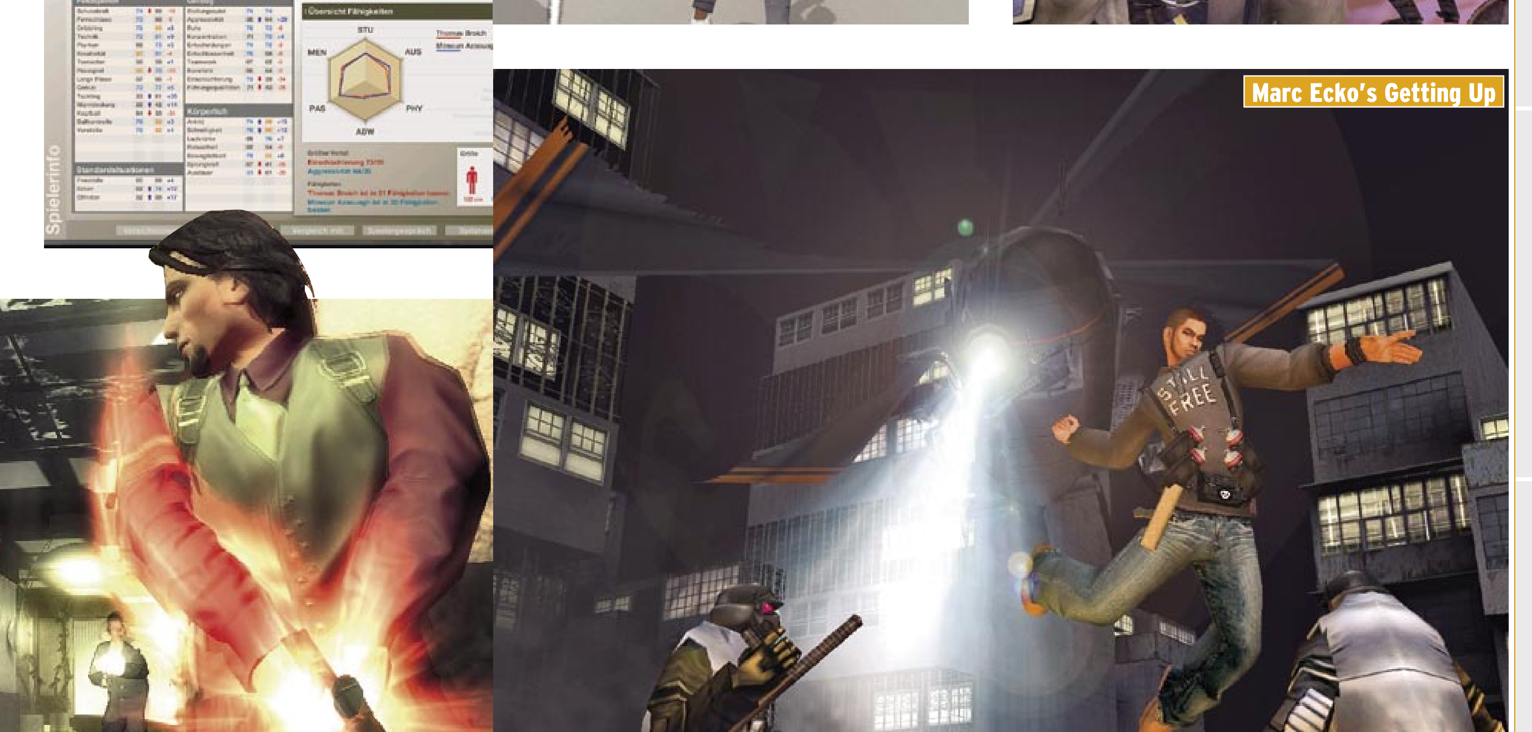
Fußball Manager 2006


Gun | Lawmaker

Bad Day LA



Rome: Barbarian Invasion


Diabolique | Marc Ecko's Getting Up

Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure

(The Collective/September 2005)

ACTION | Lassen Sie sich vom Titel nicht irritieren, Marc Ecko (von Beruf Millionär, Modedesigner und Sprücheklopfer) muss man nicht kennen. Zum Spiel: Als junger, aufstrebender Sprayer namens Trane bewegen Sie sich aus der Verfolgerperspektive durch elf Großstadtlevels – mit dem Ziel, kahle Mauern zu verschönern. Bis zu 65 Graffiti-Motive stehen zur Auswahl, die richtig hübschen müssen Sie aber erst freispielen. Zu Beginn können Sie gerade mal Ihren Namen schreiben, später verbreiten Sie künstlerisch anspruchsvolle Botschaften in schwindelerregender Höhe. Dann ist das Spiel wie **Tomb Raider** oder **Prince of Persia**: an Röhren hochklettern, an Vorsprüngen balancieren, quer über Wände springen – und immer darauf achten, keinen falschen Schritt zu machen. Das Timing ist wichtig. Gekämpft wird auf die harte Tour: Trane packt sich herumliegende Bretter, um feindlichen Gangmitgliedern eins überzubraten, er beherrscht Kicks in die Magengrube oder packt seine Opfer am Kragen, um sie gegen Hindernisse zu schleudern. Mitglieder der Stadtverwaltung schubst er von Häuserdächern oder auf den stark frequentierten Highway – der schwarze Humor ist allgegenwärtig.

Gun

(Neversoft/4. Quartal 2005)

ACTION-ADVENTURE | Neben einem neuen Teil zu **Tony Hawk's Pro Skater** entwickeln die Kalifornier von Neversoft auch einen Western-Shooter: In **Gun** übernimmt der Spieler die Rolle des Cowboys Colton White, der in Kansas nach seinem richtigen Vater sucht – es ist eine Story aus der Feder von Randall Jahnson (**Die Maske des Zorro**). Kommt es zu Schießereien, verlangsamt das Spiel kurz die Zeit, was beim Zielen aus der Ego-Perspektive hilft. Ansonsten beobachten Sie das Geschehen aus der Verfolgeransicht. Das Besondere an **Gun** ist, dass man sich, ähnlich wie in **Grand Theft Auto**, weitestgehend frei in der Landschaft bewegen kann: Mit dem Gaul reiten Sie beispielsweise in den Wald hinaus, um Bären zu jagen; in der Stadt können Sie sich am Glücksspiel versuchen oder Kneipenschlägereien provozieren.

Rome: Barbarian Invasion

(Creative Assembly/Oktober 2005)

STRATEGIE-MIX | Im Jahr 363 n. Chr. spielt das erste Add-on zu **Rome: Total War**. Geschichtlicher Hintergrund: Der Tod des gesamtrömischen Kaisers Julian Apostata hat zu einer Spaltung des Reiches geführt. Sie können nun als Römer Ihr Land verteidigen oder als Barbarenführer die römische Herrschaft endgültig beenden – das sind nur zwei von insgesamt zwölf Fraktionen, darunter Goten, Hunnen, Alemannen und Vandalen. Zudem bietet das Add-on Detailverbesserungen, etwa eine überarbeitete Strategiekarte mit mehr Informationen.

Bad Day LA

(Enlight/2006)

ACTION | Wenn American McGee eine Idee für ein Spiel hat, dann ist sie meistens gut und völlig massenuntauglich. Deshalb werden die Designer seines neuesten Projektes nicht müde zu erwähnen, dass es sich bei **Bad Day LA** um einen Titel für ein breites Publikum handelt: Der Spieler verkörpert den Radaumacher Anthony, der Los Angeles während einer Serie von Naturkatastrophen (Erdbeben, Brände, Meteoriteneinschläge) durchqueren muss. Personen, die sich ihm in den Weg stellen, schafft er mit Waffengewalt beiseite.

Update

Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update“ ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktueller Bilder.

FEAR

(Monolith/Herbst 2005)

EGO-SHOOTER | PC Games hatte als eine von weltweit ganz wenigen Redaktionen die Möglichkeit, die ersten vier Levels des Horror-Shooters **FEAR** zu spielen. Beeindruckend war vor allem die Gegner-KI: Die Feinde waren so schlau, dass sie die Umgebung stets zum optimalen Vorteil nutzten. Waren die Widersacher beispielsweise in der Überzahl, sp gaben einige von ihnen Sperrfeuer, während andere über die Flanke vorstießen. Und: Wollten die Gegner schnell in Deckung gehen, nahmen sie immer den kürzesten Weg zum Ziel, auch wenn dieser etwa über ein Geländer führte – clever! Jedes Aufeinandertreffen glich einem aufregenden Duell, wie man sie aus taktischen Mehrspieler-Shootern wie **Counter-Strike** kennt.

Rollercoaster Tycoon: Wild!

(Frontier Labs/3. November 2005)

AUFBAUSTRATEGIE | Gerade erst erschien mit **Soaked!** eine Erweiterung zum Vergnügungspark-Simulator, da ist in einer Terminliste von Atari bereits das nächste Add-on aufgeführt: Der Untertitel lautet **Wild!** – Details sollen in den nächsten Wochen folgen, bislang ist nur der Termin bekannt.

DTM Race Driver 3

(Codemasters UK/Februar 2006)

RENNSIMULATION | Der dritte Teil von **DTM Race Driver** verspricht noch umfangreicher als seine exzellenten Vorgänger zu werden. Geplant sind 35 Rennsport-Disziplinen mit über 100 Wettbewerben. Anstelle eines Karriere-Modus mit klischeetriefender Story erwarten Sie mehrere Laufbahnen in unterschiedlichen Rennklassen, wie Off-Road, 4x4-Monster-Series, Rally, IndyCar, NASCAR und natürlich die DTM mitsamt den aktuellen Saisondaten. Der Fuhrpark umfasst ausschließlich authentische Rennwagen – darunter befinden sich nicht nur aktuelle Modelle, sondern auch zahlreiche Oldtimer.

Ankh

(Rebel Games/September 2005)

ADVENTURE | Zwei Monate nach der ersten Präsentation auf der E3 beschert Publisher bhv uns eine erweiterte Version von **Ankh**, einem im alten Ägypten angesiedelten Adventure. Die charmante Comic-Grafik und die witzigen Animationen machen schon jetzt einen guten Eindruck. Lediglich das erste Rätsel ist etwas zu einfach: Um dem Hausarrest zu entgehen, schwingt Protagonist Assil sich an zwei aneinander geknotete Hemden aus dem Fenster. Es folgt ein humoriger Dialog, in dem man einen tollpatschigen Meuchelmörder-Azubi überredet, Assil für ein Silberstück laufen zu lassen: „Dann können wir uns endlich Essen kaufen. Wir sterben vor Hunger – und das Sterben überlassen wir lieber anderen.“

Dungeon Siege 2

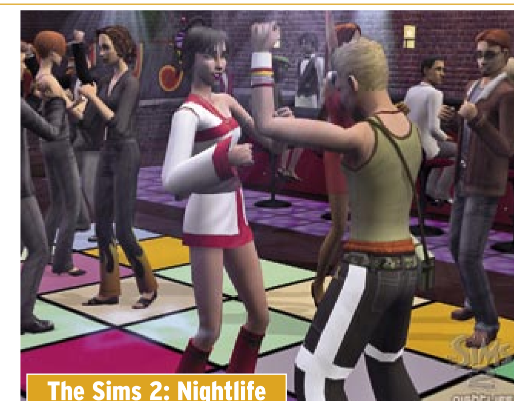
(Gas Powered Games/2. September 2005)

ACTION-ROLLENSPIEL | **Dungeon Siege 2** nähert sich im Eilschritt seiner Fertigstellung. Während einer Präsentation konnten wir uns von der hohen Qualität des Action-Rollenspiels überzeugen. Besonders gefiel uns die Idee der Begleittiere: Bei Pet-Händlern lässt sich beispielsweise ein Eisdämon erwerben, der beim Kämpfen hilft. Das Beste: Die Tiere erlernen neue Fähigkeiten, wenn man sie mit Gegenständen füttert, und sie schlucken alles: Von Spruchrollen werden sie intelligenter, Waffen verbessern physische Werte.

FEAR



Panzer Elite Action



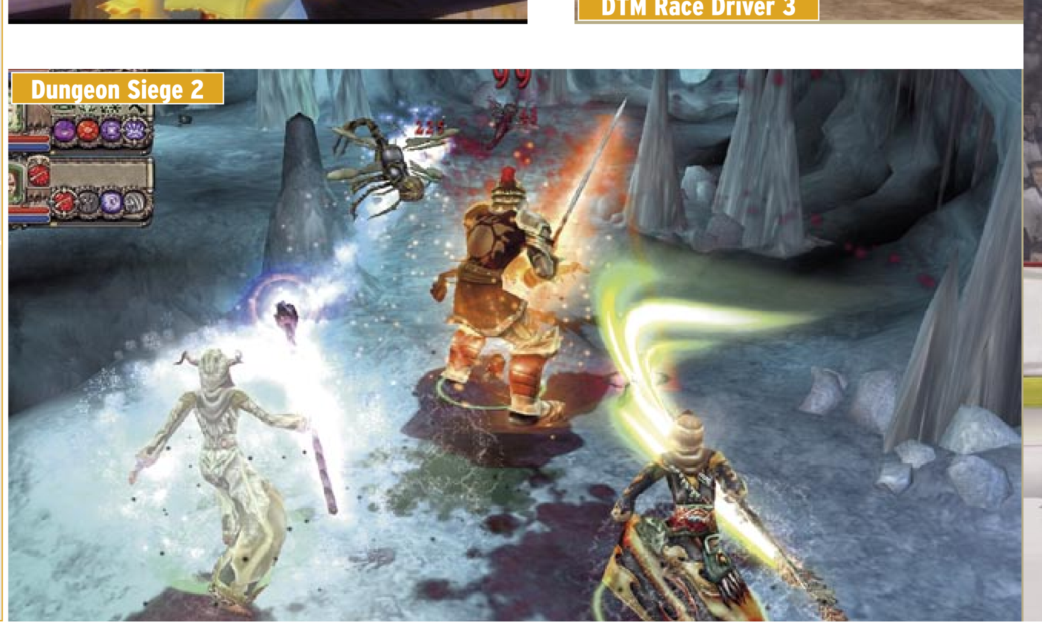
The Sims 2: Nightlife



Need for Speed: Most Wanted

Ankh

DTM Race Driver 3



Dungeon Siege 2



NHL 2006

Commandos: Strike Force

(Pyro Studios/3. Quartal 2005)

TAKTIK-SHOOTER | Im vierten **Commandos**-Teil ziehen Sie aus der Ego-Perspektive in die Schlacht und übernehmen – je nach Situation – die Kontrolle über den Scharfschützen, den Green Beret oder den Spion. In einer Vorabversion haben wir uns durchs zerstörte Stalingrad geschlagen, was nicht ganz einfach war: Versteckte Heckenschützen schossen aus Häuserruinen und wenige Treffer reichten fürs „Game Over“.

Panzer Elite Action

(Zootfly/November 2005)

ACTION | Bei einem Redaktionsbesuch gab uns Jowood die Möglichkeit, einige Levels von **Panzer Elite Action** anzutesten. Statt einer akkuraten Simulation wie beim Vorgänger erwarten Sie actiongeladene Panzerschlachten: Je nach Schwierigkeitsgrad stecken Ihre Gegner mehr oder weniger Treffer ein. Auf dem niedrigsten Level reicht zum Beispiel schon ein Schuss, um einen Königstiger zu zerlegen. Das Schadensmodell ist simpel, unterscheidet aber zwischen Detonationen an Front-, Seiten- oder Heckpanzerung. Die Kampagne ist dreigeteilt und schickt den Spieler nacheinander aufseiten der Deutschen, der Russen und der USA nach Stalingrad, Polen oder an den Rhein. Ab und an leisten Ihnen verbündete Panzer oder Infanteristen Unterstützung, denen Sie Befehle wie „Flankieren“ oder „Vorrücken“ erteilen. In puncto Technik hat uns vor allem das fast komplett zerstörbare Terrain gefallen.

NHL 2006

(EA Sports/22. September 2005)

SPORTSPIEL | Bittere Nachricht für alle Fans von EA Sports' **NHL**-Serie: Die neueste Ausgabe der Kufenflitzer-Simulation erscheint nicht wie ursprünglich angekündigt im August, sondern – wie in den Vorjahren üblich – erst im September. Neben einer präzisen Zielfunktion beim Torschuss gibt es in **NHL 2006** auch eine neue Puck-Physik. Wie im echten Eishockey-Leben können harte Treffer zu Verletzungen führen oder den Goalie für ein paar Sekunden ausknocken. Außerdem sind eine Reihe neuer Moves und Täuschungsmanöver sowie realistischere Spieleranimationen geplant.

Need for Speed: Most Wanted

(Electronic Arts/November)

RENNSPIEL | Der neunte Teil der legendären Autohatz kombiniert die besten Elemente der **Need for Speed: Underground**-Serie mit denen der Vorgänger. Auf Wunsch vieler Käufer spielen packende Verfolgungsjagden mit der Polizei eine zentrale Rolle in Ihrer Karriere als Streetracer. Zahlreiche Tuning-Optionen, eine Vielzahl illegaler Rennen und eine riesige, frei befahrbare Spielwelt sind ebenfalls angekündigt.

The Sims 2: Nightlife

(Maxis/September 2005)

LEBENSSIMULATION | Im zweiten Add-on dreht sich alles ums Nachtleben der Sims. Wenn es dunkel wird, schicken Sie Ihre PC-Menschen in Bistros, Restaurants oder Nachtclubs – der neue Wert „Vergnügen“ steigt an. Kreative bauen sich eigene Tanztempel und statten diese mit über 125 Gegenständen aus. Überraschung: Es soll sogar Vampire geben. Lassen sich die Sims von den Blutsaugern beißen, werden sie selber zu welchen. Vampir-Sims sollten Sie tagsüber nur mit dem Auto aus dem Haus schicken, sonst drohen Verbrennungen.

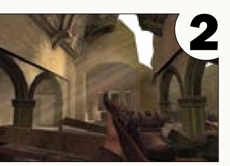
Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 172) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1 Der Pate | Hiobsbotschaft für all diejenigen, die das Spiel zum Kultstreifen auf den 14. Platz gewählt haben: EA verschiebt den Paten auf Januar 2006. Produzent David De Martini: „Das gibt uns mehr Zeit, den besonderen Erlebnischarakter des Spiels zu perfektionieren."



2 Day of Defeat Source | Die Portierung des Online-Klassikers **Day of Defeat (dt.)** auf Valves neue **Source**-Engine dauert länger als angenommen. Nachdem eine erste Version beim Probespiel durchfiel, möchte man lieber noch einige Wochen mehr an Arbeit investieren.



3 Dragonshard | Der neue Echtzeit-Rollenspielmix von den **Battle Realms**-Machern wurde - wie zu erwarten - auf den Herbst dieses Jahres verschoben. Geht alles glatt, steht der Titel nach Informationen von Atari im September in den Läden.

Top Aufsteiger



Alan Wake | Remedys E3-Präsentation des düsteren Action-Adventures sowie die vielversprechenden Ankündigungen in den letzten Ausgaben wecken Begehrlichkeiten bei unseren Lesern. Der Quasi-Nachfolger zu **Max Payne 2** schnellt von Rang 43 auf den 16. Platz.

Top Absteiger



The Elder Scrolls 2: Oblivion | Es ist etwas still geworden um Bethesdas aktuelles Rollenspielprojekt. Trotz der Grafikpracht begeistert **Oblivion** in diesem Monat weniger Leser als noch im Juni und rauscht in den Most Wanted Charts ganze 20 Plätze runter auf die 42.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview in PCG
1 (2)	▲	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	4. Quartal 2005 07/05
2 (3)	▲	**Gothic 3** Rollenspiel	Jowood Piranha Bytes	1. Quartal 2006 06/05
3 (15)	▲	**Need for Speed: Most Wanted** Rennspiel	Electronic Arts Electronic Arts	November 2005 -/-
4 (5)	▲	**Call of Duty 2** Ego-Shooter	Activision Infinity Ward	4. Quartal 2005 05/05
5 (4)	▼	**FEAR** Ego-Shooter	Vivendi Monolith	4. Quartal 2005 08/05
6 (-)	–	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	2006 02/05
7 (8)	▲	**Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Electronic Arts	1. Quartal 2006 -/-
8 (19)	▲	**Civilization 4** Runden-Strategie	Take 2 Firaxis Games	4. Quartal 2005 08/05
9 (7)	▼	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	02. September 2005 -/-
10 (-)	–	**Hitman 4: Bloodmoney** Action-Adventure	Eidos IO Interactive	3. Quartal 2005 08/05
11 (13)	▲	**Half-Life 2: Aftermath** Ego-Shooter	Valve Valve Software	3. Quartal 2005 06/05
12 (18)	▲	**Anno 1701** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	4. Quartal 2006 06/04
13 (17)	▲	**Mafia 2** Action-Adventure	Take 2 Illusion Softworks	Nicht bekannt -/-
14 (33)	▲	**Der Pate** Action-Adventure	Electronic Arts Electronic Arts	Januar 2006 04/05
15 (9)	▼	**World of Warcraft: The Burning Crusade** Online-Rollenspiel	Vivendi Blizzard	2005 -/-
16 (43)	▲	**Alan Wake** Action-Adventure	Take 2 Remedy	4. Quartal 2005 08/05
17 (11)	▼	**Fußballmanager 2006** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	Oktober 2005 -/-
18 (-)	NEU	**Serious Sam 2** Ego-Shooter	Take 2 Croteam	4. Quartal 2005 -/-
19 (21)	▲	**Black & White 2** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Lionhead	4. Quartal 2005 06/04
20 (27)	▲	**Unreal Tournament 2007** Multiplayer-Shooter	Midway Epic	2006 07/05
21 (-)	NEU	**Area 51** Ego-Shooter	Midway Games Midway Games	01. Juli 2005 Test ab S. 88
22 (-)	NEU	**Vietcong 2** Ego-Shooter	Take 2 Pterodon	Oktober 2005 Vorschau S. 54
23 (20)	▼	**Codename: Panzers 2** Echtzeit-Strategie	CDV Stormregion	25. Juli 2005 Test ab S. 76
24 (12)	▼	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead	4. Quartal 2005 06/04
25 (24)	▼	**Star Wars: Empire at War** Echtzeit-Strategie	Lucas Arts Petroglyph	1. Quartal 2006 04/05
26 (-)	NEU	**Die Siedler 5: Legenden** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	Nicht bekannt -/-
27 (23)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Softworks	3. Quartal 2005 07/05
28 (31)	▲	**Die Gilde 2** Wirtschaftssimulation	Jowood 4 Head Studios	2. Quartal 2006 -/-
29 (39)	▲	**Stargate SG-1** Ego-Shooter	Jowood Perception	Oktober 2005 06/05
30 (-)	NEU	**Pro Evolution Soccer 5** Fußballsimulation	Konami Konami	4. Quartal 2005 Vorschau S. 62
31 (16)	▼	**Prince of Persia 3** Action-Adventure	Ubisoft Ubisoft	2006 -/-
32 (49)	▲	**Brothers in Arms: Earned in Blood** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	2006 -/-
33 (40)	▲	**Fallout 3** Rollenspiel	Bethesda Softworks Bethesda Softworks	Nicht bekannt -/-
34 (29)	▼	**Die Sims 2: Nightlife** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	15. September 2005 -/-
35 (30)	▼	**X3: Reunion** Wirtschaftssimulation	Deep Silver Egosoft	4. Quartal 2005 -/-
36 (28)	▼	**Knights of the Old Republic 3** Rollenspiel	Nicht bekannt Nicht bekannt	Nicht bekannt -/-
37 (34)	▼	**HdR: Schlacht um Mittelerde Add-on** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Electronic Arts	Nicht bekannt -/-
38 (39)	▲	**Spellforce 2** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	4. Quartal 2005 05/05
39 (37)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -/-
40 (32)	▼	**World Racing 2** Rennspiel	TDK/Playlogic Synetic	3. Quartal 2005 07/05
41 (35)	▼	**Neverwinter Nights 2** Rollenspiel	Atari Obisidian Entertainment	2006 -/-
42 (22)	▼	**The Elder Scrolls: Oblivion** Rollenspiel	Take 2 Bethesda Softworks	2006 12/04
43 (-)	NEU	**Ghost Recon 3** Taktik-Shooter	Ubisoft Red Storm Entertainment	November 2005 -/-
44 (48)	▲	**Star Wars: Battlefront 2** Multiplayer-Shooter	Lucas Arts Pandemic Studios	4. Quartal 2005 -/-
45 (42)	▼	**Heroes of Might & Magic 5** Runden-Strategie	Ubisoft Nival Interactive	1. Quartal 2006 08/05
46 (36)	▼	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Nicht bekannt	2. Quartal 2006 -/-
47 (41)	▼	**Deus Ex 3** Action-Adventure	Eidos Nicht bekannt	2006 -/-
48 (-)	NEU	**Return to Castle Wolfenstein 2** Ego-Shooter	Activision Nicht bekannt	Nicht bekannt -/-
49 (-)	NEU	**Day of Defeat Source** Multiplayer-Shooter	Valve Software Valve Software	2005 -/-
50 (-)	NEU	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Strategie	CDV Nival Interactive	2. Quartal 2005 -/-

Ultra Flat Metal Keyboard

Die elegante Tastatur in gebürstetem Aluminium bildet einen attraktiven Blickpunkt auf jedem Schreibtisch. Das schlanke Gehäuse und die flachen Notebook-Tasten sorgen für exzellenten Schreibkomfort.

ILLUMINATED METAL KEYBOARD
Art.-Nr. SL-6465

Ab sofort auch mit beleuchteten Tasten erhältlich.
ILLUMINATED METAL KEYBOARD
Art.-Nr. SL-6466

SPEED LINK by Jöllenbeck



Medusa 5.1 USB Headset

Jetzt auch mit USB-Anschluss! Für klangvollen Surround Sound einfach anschließen und die mitgelieferte Software installieren! Über die umfangreiche Software kann der Klang der einzelnen Lautsprecher individuell eingestellt werden.

Zahlreiche Optionen bieten erstaunliche Geräuschkulissen und Verzerrungseffekte bei der Stimmwiedergabe! Ein echtes Highlight unter den Headsets

Art.-Nr. SL-8794





Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2
27404 Weertzen

Bestell-Hotline
+49 (0) 42 87 - 12 51 89 00
Fax: +49 (0) 42 87 12 51 66
E-Mail: Sales@Speed-Link.com
www.speed-link.com



Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 172) oder unter www.pcgames.de!

Lesercharts

Chartbreaker des Monats



GTA San Andreas

Kaum in den Ladenregalen angekommen, schon auf Platz 1 der Lesercharts: Das Action-Adventure von Entwickler Rockstar Games schafft den riesigen Sprung an die Spitze dank enormer spielerischer Freiheit, hoher Langzeitmotivation und ungeschlagener Coolness. Auf den Punkt gebracht: Ein echter Traumstart!

Top 10 Deutschland

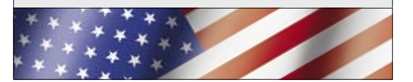
1	Battlefield 2
2	GTA San Andreas
3	World of Warcraft
4	Guild Wars
5	Half-Life 2
6	Radsport Manager Pro 2005/2006
7	Die Sims 2
8	Stronghold 2
9	Earth 2160
10	Dungeon Lords

Quelle:



Was spielt man in ...

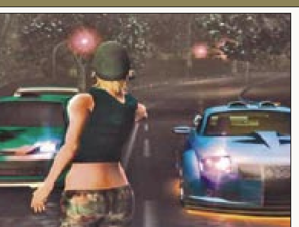
1	Battlefield 2
2	World of Warcraft
3	Guild Wars
4	GTA San Andreas
5	The Sims 2
6	Half-Life 2
7	Star Wars Battlefront
8	The Sims 2: University
9	Rollercoaster Tycoon 3
10	Zoo Tycoon 2



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(-)	NEU	GTA San Andreas	Action-Adventure	93	08/05
2	(1)	▼	Half-Life 2	Ego-Shooter	96	12/04
3	(2)	▼	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
4	(4)	–	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
5	(10)	▲	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
6	(3)	▼	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
7	(9)	▲	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
8	(6)	▼	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	89	12/04
9	(-)	NEU	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	90	07/05
10	(5)	▼	Act of War	Echtzeit-Strategie	84	05/05
11	(8)	▼	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	90	04/05
12	(11)	▼	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
13	(13)	–	Sacred + Add-on	Action-Rollenspiel	85	03/04
14	(17)	▲	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
15	(7)	▼	GTA Vice City	Action-Adventure	91	07/03
16	(-)	▲	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
17	(18)	▲	Fußballmanager 2005	Wirtschaftssimulation	90	11/04
18	(16)	▼	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
19	(22)	▲	Rome: Total War	Runden-Strategie	84	11/04
20	(-)	NEU	Spellforce: The Order of Dawn	Echtzeit-Strategie	90	01/04
21	(15)	▼	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Taktik-Shooter	86	05/05
22	(24)	▲	Pro Evolution Soccer 4	Fußball-Simulation	90	01/05
23	(19)	▼	Gothic	Rollenspiel	85	04/01
24	(12)	▼	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Taktik-Shooter	81	05/05
25	(14)	▼	Stronghold 2	Aufbau-Strategie	80	07/05

Dauerbrenner des Monats



Need for Speed Underground 2 | Heiße Schlitten und scharfe Kurven plus Auto-Tuning vom Feinsten: EAs Rennspiel befindet sich noch immer auf Platz 14 in den Mehrspieler-Charts. Kann dieser Erfolg durch den Nachfolger NfS Most Wanted getoppt werden?

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
2	(-)	NEU	Battlefield 2	Taktik-Shooter	91	08/05
3	(2)	▼	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	94	02/05
4	(6)	▲	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
5	(5)	–	Call of Duty + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
6	(4)	▼	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
7	(3)	▼	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
8	(7)	▼	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
9	(8)	▼	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
10	(10)	–	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
11	(11)	–	Half-Life 2: Deathmatch	Multiplayer-Shooter	-	-
12	(9)	▼	Battlefield: Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
13	(14)	▲	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
14	(12)	▼	Need for Speed: Underground 2	Rennspiel	89	12/04
15	(13)	▼	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
16	(21)	▲	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
17	(15)	▼	Guild Wars	Online-Rollenspiel	90	07/05
18	(19)	▲	Sacred + Add-on	Action-Rollenspiel	85	03/04
19	(17)	▼	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
20	(24)	▲	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
21	(25)	▲	Medal of Honor: AA (dt.) + Add-on	Ego-Shooter	86	02/02
22	(22)	–	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Ego-Shooter	90	10/03
23	(18)	▼	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
24	(20)	▼	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
25	(-)	NEU	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	92	12/02

Absteiger des Monats

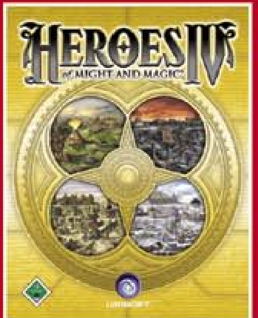


Brothers in Arms: Road to Hill 30 | Der Taktik-Shooter von Gearbox muss diesen Monat Federn lassen. **Brothers in Arms: Road to Hill 30** steigt vom 12. auf den 24. Rang der Einzelspieler-Charts ab. Die Fortsetzung – **Earned in Blood** – steht in den Startlöchern.

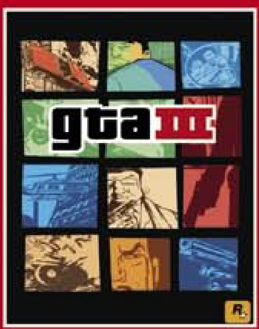
Get the REAL CLASSIC GAMES

18. - 21. August 2005
G|C GAMES CONVENTION
Wir stellen aus: Halle 3 / Stand A02

PC GAMES € 10,-*



Heroes
of Might and Magic IV
UBISOFT



GTA 3
T2



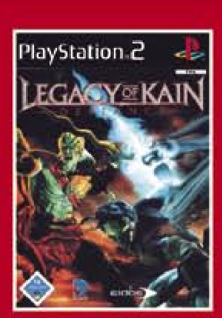
Commandos 3
Destination Berlin
eidos



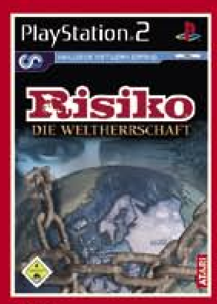
American Conquest Gold
Collector's Series



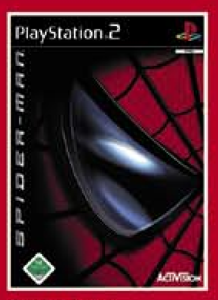
PS2 GAMES € 20,-*



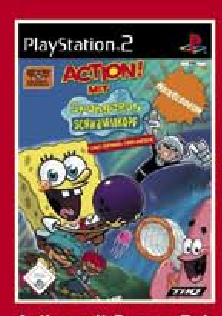
Legacy of Kain
Defiance
eidos



Risiko
Die Weltherrschaft
ATARI



Spider-Man
The Movie
ACTIVISION

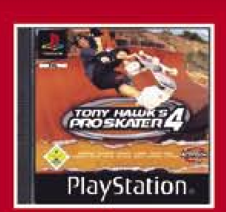


Action mit SpongeBob
und seinen Freunden
THQ

PS1 GAMES € 15,-*



Beyblade
Let it rip!
ATARI



Tony Hawk's
Pro Skater 4
ACTIVISION





SpecOps
Airborne Commando
T2



Yu-Gi-Oh!
Forbidden Memories



*Unverbindliche Preisempfehlung

Die Software Pyramide findest Du fast überall!
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, ProMarkt,
Herkules Technikpartner, MakroMarkt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!

SOFTWARE PYRAMIDE
REAL CLASSIC GAMES
WWW.SOFTWARE-PYRAMIDE.COM

1&1 DSL



ECHTE FLATRATE

€ 6,99 pro Monat*

IN VIELEN DEUTSCHEN GROSS-STÄDTEN VERFÜGBAR. IN ALLEN ANDEREN ANSCHLUSSGEBIETEN NUR 9,99 €/MONAT!*

TELEFONIE

1 ct/Min.*

RUND UM DIE UHR INS DEUTSCHE FESTNETZ – ODER 0 CT/MINUTE MIT DER 1&1 PHONE FLAT FÜR NUR 9,99 €/MONAT!*

SURF & PHONE

DSL-HIGHSPEED!
Mit bis zu 6.016 kbit/s superschnell surfen!

MAIL & MESSAGING!
Mit individueller E-Mail-Adresse, Viren- und SPAM-Schutz, SMS-Manager u. v. m.!

MEDIACENTER!
10 GB Speicherplatz für Bild- und MP3-Dateien, auch ideal als externe PC Datensicherung!

POWER-HOMEPAGE!
Mit eigener Domain!

BEQUEM WECHSELN!
Sie haben schon DSL? Wechseln Sie jetzt zu 1&1! Wir unterstützen Sie beim Umzug, alles geht ganz einfach.

AUF WUNSCH GÜNSTIG TELEFONIEREN!
Für nur 1 ct/Min. rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren!* Oder kostenlos mit der 1&1 Phone FLAT für pauschal 9,99 €/Monat!*

ISDN-KOMFORT OHNE ISDN-KOSTEN!
Rufnummernanzeige, Dreierkonferenz, Makeln, Halten, Rückfragen ohne ISDN-Kosten … mit Ihrem normalen Telekom-Telefonanschluss!

MEHRERE GESPRÄCHE GLEICHZEITIG!
Abhängig von Ihrem 1&1 DSL-Netzanschluss bis zu 4 Telefonate parallel führen, selbst wenn Sie gleichzeitig im Internet surfen … mit Ihren herkömmlichen Telefonen!

4 RUFNUMMERN!
Zusätzlich zu Ihrer jetzigen Rufnummer! Mit Ihrer normalen Ortsnetzvorwahl.

PARALLEL CALL!
Gleichzeitiges Klingeln auf Ihren Telefonen an verschiedenen Orten!

VIDEO-TELEFONIE!
Mit Top-Qualität durch hohe DSL-Übertragungsgeschwindigkeit!

1&1 SURF & PHONE DSL Message Festnetz Internet Power FRITZ! Fon Box WLAN



1&1 DSL überzeugt durch modernste Technologie und zukunftsweisende Features. So surfen Sie bei 1&1 z. B. mit bis zu sensationellen 6.016 kbit/s, also doppelt so schnell wie mit einem 3.072 kbit-Anschluss, ohne dafür einen Cent mehr zu zahlen!

Highspeed bis zu 6.016 kbit/s

Außerdem nutzen Sie bei 1&1 DSL optimale Sicherheit durch das große Sicherheits-Paket von Symantec™:



6 Monate kostenlos nutzen!*

- ✔ Firewall, Virenschutz, Spamschutz, Kindersicherung und Schutz persönlicher Daten in einem perfekt abgestimmten Komplett-Paket.
- ✔ Wirksamer Schutz vor Viren, Hackern und Spionage-Angriffen.
- ✔ Automatische Aktualisierung und Sicherheits-Updates.
- ✔ Einfache Installation und Bedienung.

Das Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ 2005 Online steht 1&1 DSL-Einsteigern 6 Monate kostenlos online zur Verfügung.*

Im Test: VoIP-Adapter 2x sehr gut – 1. Platz c't Heft 12/2005 · connect TESTSIEGER Heft 6/2005 · Computer Bild Test-Sieger 12/2005 · PC Magazin 7/2005 TOP-PRODUKT

* 1&1 City-FLAT für 6,99 €/Monat (in vielen deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Anschluss: 1&1 DSL-Anschluss 1.024 für 16,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 69,95 €, in Verbindung mit der 1&1 City-FLAT 49,95 €), 1&1 DSL-Anschluss 2.048 für 19,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 29,95 €) oder 1&1 DSL-Anschluss 6.016 für 24,99 €/Monat (ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar. Optional: die 1&1 Phone FLAT (rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren für 9,99 €/Monat) gibt es exklusiv für Privatkunden dazu. 1&1 DSL-Telefonie: kostenlos telefonieren zwischen 1&1 und GMX-Nutzern, bzw. ins deutsche Festnetz für nur 1 ct/Min. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone Box für 29,99 € (alternativ benötigen Sie Ihren PC und das 1&1 SoftPhone). Hardware-Preise (zzgl. 9,60 € Versandkosten-Pauschale) gelten nur in Verbindung mit der gleichzeitigen Neuanmeldung zu 1&1 DSL. Norton Internet Security™ 2005 Online für 6 Monate kostenlos, danach 4,99 €/Monat. Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 12 Monate. Ein Angebot für alle, die in den letzten 3 Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren.



0180 / 5 60-54 05 (12 ct/Min.)

www.1und1.de

1&1



SCHLAFLOSE NÄCHTE Viel Infanterie-Zuwendung bei der ersten Erweiterung für Battlefield 2: Nachtaktive Spezialtruppen ballern eifrig bis in die Puppen.



HANGAR-HINTERHALT Hier drohen weder Erdnüsse noch Bestuhlungsenge, dafür bietet die neue Flughafengelände-Karte ganz andere Konfliktmöglichkeiten.

Battlefield 2

Special Forces | Den Heimaturlaub können Sie erst mal vergessen: Eine infanterielastige Erweiterung verlängert die Online-Kriegsdauer beim Team-Shooter Battlefield 2.

Mach mir den Fisher

Einige Soldatenklassen der Special Forces sind mit einschaltbaren Nachtsichtgeräten ausgestattet. Solange die Batteriereserven vorhalten, bringen die Apparillos grünlichen Durchblick ins Dunkle. Nachteil: Starrt Ihr Nachtschwärmer damit auf helle Bereiche, wird er durch den Lichtverstärkungseffekt geblendet.



ICH SEHE WAS ... Mit aktiviertem Nachtsichtgerät, man jede Ecke flink ausspäht.



... WAS DU NICHT SIEHST Gleiche Szene bei normaler Sicht: Schwarzseher.

Die Installation von **Battlefield 2** dampft noch warm und frisch auf Ihrer Festplatte, da gibt Electronic Arts schon die weiteren Vormarschpläne bekannt. Noch vor Jahresende soll die Erweiterung **Special Forces** erscheinen, welche bei der kanadischen DICE-Filiale in Kanada entsteht (jenes Team hat zuvor das eigenständige Programm **Battlefield Vietnam** entwickelt). Und da sorgt man für mehr, mehr, mehr: acht zusätzliche Karten, zehn neue Vehikel, zwölf weitere Waffen und vor allem sechs frische Fraktionen. Gegenüber dem **Battlefield 2**-Hauptprogramm wird die Anzahl der spielbaren Seiten glatt verdreifacht. Die „Neuen" sind die US Navy Seals, die Britische SAS, die Russische Spetsnaz, Spezialtruppen der Mittlerer-Osten-Koalition sowie zwei noch nicht näher genannte Rebellengruppierungen.

Der Schwerpunkt bei den neuen Karten wird auf infanteriefreundlichen Schauplätzen liegen, was relativ viel Action im Inneren von Gebäuden mit zahlreichen Deckungsmöglichkeiten bedeutet. In der einzigen vorgeführten Map beschossen sich DICE-Mitarbeiter auf einem nächtlichen Flughafengelände. Eine prima Gelegenheit, um das Nachtsichtgerät vorzuführen, mit dem Sie die Gegner auch noch in der finstersten Ecke erkennen. Durchblick raubend ist dagegen die Blendgranate, mit deren Hilfe der Feind (und bei unvorsichtigem Hereintappen auch der Freund) sekundenlang rein gar nichts mehr sieht. Tränengas sorgt dagegen für leichte Sichtverzerrung und beeinträchtigt die Beweglichkeit. Die Wirkung des Tränengases lässt sich durch eine Gasmaske aufheben, deren Benutzung aber schnelles Laufen verhindert.

Das hat einen Haken

Zwei neue Gadgets erleichtern die Fortbewegung von Infanteristen. Der Enterhaken lässt sich an jedem statischen Objekt anbringen und dient laut DICE-Produzent AJ Marini quasi als „vertikale Leiter". Auch andere Spieler haben Aufstiegschancen und dürfen hinter Ihnen herkraxeln – sei es nun rauf oder runter, denn damit lässt sich's auch prima abseilen. Allerdings sollte man dann nicht vergessen, nach Benutzung seinen Haken wieder einzupacken. Die Zip Line ist dagegen hilfreich, um diagonal von einem Gebäude zum anderen zu rutschen. Praktisch für Scharfschützen, um zwecks schnellem Stellungswechsel Leine zu ziehen.

In der Vorführung bekamen wir reichlich Fußgänger-Action zu sehen, aber nur eines der zehn neuen Fortbewegungsmittel: den Desert Raider, einen Geländewagentyp mit drei befestigten Maschinengewehren. In welchem Ausmaß man die neuen Fahrzeuge und Hilfsmittel auch bei alten Karten einsetzen kann, ist noch offen. Weitere Spielmodi sind indes nicht geplant, weil laut Marini die meisten Leute ohnehin nichts anderes als Conquest wollen.

HEINRICH LENHARDT 

*Da schau an, **Battlefield 2** hat's in Sachen Fortpflanzung ähnlich eilig wie Karnickel oder die Sims. Die neuen Fraktionen, die infanteriefreundlichen Maps und die cleveren Hilfsmittel sind sicher sinnvolle Bereicherungen. Eifrige Produktpflege ist eine schöne Sache, nur drängt sich hier die Frage „Warum nicht gleich so?" auf.*

Entwickler: DICE Canada
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2005

Name Susanne Reutter
Alter 21
Lieblingsspiel EverQuest 2

Name Ewa Krefft
Alter 28
Lieblingsspiel Half-Life 2

Name Nadine Leitz
Alter 22
Lieblingsspiel Gothic 2

Fotos: Thomas Riese (3), Christoph Holowaty (5)

JETZT ABSTIMMEN!

Der Kalender „Game Girls 2006" von Deep Silver wird im August auf der Games Convention vorgestellt. Alle Motive der Game Girls können Sie aber auch im Internet sehen – und abstimmen! Sie bestimmen nämlich mit, welches Ihrer Game Girls eine Reise nach New York gewinnt. Hinsurfen und mitentscheiden!
www.deepsilver.de oder www.pcgames.de

Game-Girls

PC Games und Deep Silver haben zum großen Game-Girls-Fotoshooting aufgerufen – Susanne, Nadine und Ewa schafften den Sprung ins Finale.

Es war ein aufregender Tag für Susanne Reutter, Nadine Leitz und Ewa Krefft: Unter zahlreichen Bewerbungen schafften es die Spielerinnen ins Finale des Game-Girls-2006-Fotoshootings. Susanne Reutter, Chefin der **Everquest 2**-Gilde Strongbow auf Valor, machte für **Singles 2** auf Seidenbettwäsche eine hervorragende Figur. Ewa Krefft, die am liebsten **Half-Life 2** und Strategiespiele spielt, bekam für das Motiv **Spellforce 2** sogar handgefertigte Elfenohren angepasst. Noch wilder ging es bei Nadine Leitz zu: Die **Gothic**-Spielerin zeigte sich für **Paraworld** im aufregenden Feder-Top. Star-Fotograf Thomas Riese war begeistert: „Die Arbeit mit Nadine, Susanne und Ewa lief absolut professionell und hat richtig Spaß gemacht!" Wer das Game Girl 2006 wird, entscheiden Sie per Internet-Voting. Einzelheiten siehe Extrakasten! (ch)



1

1 ZUPFEN AM ZOPF Viel Aufwand steckt in Nadines Barbarinnenfrisur mit Zopf und Haarring.

2 ZIELSICHER Für das Motiv zu **Spellforce 2** spannt Ewa im Elfen-Outfit einen Bogen.

3 DREI-WETTER-TAFT Susannes Frisur muss sitzen. Für das **Singles**-Motiv ist nämlich der Einsatz einer Windmaschine vorgesehen.

4 AUSWAHL Fotograf Thomas Riese sichtet mit Ute Palmer von Deep Silver die ersten Aufnahmen.

5 OHREN AUF Ewas Elfenohren wurden aufwendig per Hand geformt und angepasst.



2



3



4

5

Adventure-Hits von morgen

Die kniffligsten Rätselnüsse, die spannendsten Geschichten, die witzigsten Szenen: Über 1.000 PC-Games-Leser haben die fünf meisterwarteten Adventures gewählt.

Das Adventure-Genre ist längst nicht mehr vom Aussterben bedroht. Hier lesen Sie über die aussichtsreichen Titel der nahen Zukunft.

1. Runaway 2

Darum geht es: Das Studentenpärchen Brian und Gina durchlebte in **Runaway 1** unfreiwillig eine aufregende Schatzsuche, verfolgt von fiesen Ganoven und allerlei schrägen Gestalten. Im Nachfolger stürzen die beiden unmittelbar ins nächste Abenteuer: Nach einem Flugzeugabsturz sitzen sie an unterschiedlichen Stellen tief im Dschungel einer pazifischen Insel fest; Gina wird gar von mysteriösen Angreifern beschossen. Sie beginnen das Spiel als Brian: Finden Sie einen Weg aus dem Urwald und suchen Sie Gina.

So spielt sich Runaway 2: Die eingängige, durchdachte Steuerung des Vorgängers steckt auch in **Runaway 2**: Die linke Maustaste führt Aktionen aus, die rechte schaltet zwischen verschiedenen Optionen um. Viele qualitativ hochklassige Zwischensequenzen motivieren und schaffen eine dichte Atmosphäre.

Ein typisches Rätsel: Brian versucht über einen Felsen zum Ausgang des Dschungels zu gelangen. Der Stein ist zu rutschig, doch das im Flugzeugwrack entdeckte Haftspray hilft. Ein aggressiver Affe taucht auf, der den Helden immer wieder hinunterstößt. Ein zuvor aufgehobener Roboterhund soll ihn ablenken – ohne Erfolg. Selbst als die Attrappe, nun mit Wasser gefüllt, uriniert, zeigt sich der kleine Quälgeist wenig beeindruckt. Erst wenn man Schnaps statt Wasser in den Hund füllt, trinkt der Affe aus der Pfütze und ist schnell außer Gefecht.

Könnte ein Hit werden, weil die Grafik den Charme von **Runaway 1** versprüht, die Zwischensequenzen an Qualität gewonnen haben und die Entwickler eine sehr hohe Dichte anspruchsvoller Rätsel versprechen.

Das könnte schief gehen: Die starre Rätselstruktur stört. Im oben beschriebenen Beispiel kann man etwa erst Whiskey in den Hund füllen, nachdem man es mit Wasser probiert hat.

- **Entwickler: Pendulo Studios**
- **Termin: 1. Quartal 2006**

PC Games meint: Bewährte Spielmechanik und gewohnt knackige Rätsel in Verbindung mit verbesserter Technik – **Runaway 2** ist das derzeit vielversprechendste und von den Lesern meisterwartete Adventure.

2. Tony Tough 2

Darum geht es: Der junge Tony Tough hat ein Talent dafür, Katastrophen heraufzubeschwören: Binnen weniger Stunden manövriert der Nachwuchsdetektiv sich selbst und sein Heimatdorf in ein ausgewachsenes Abenteuer um geheimnisvolle UFOs, eine Entführung, einen flüchtenden Dieb und uralte Indianerkulte. Teil 2 spielt einige Jahre vor dem ersten **Tony Tough** in der Schulzeit des Protagonisten.

So spielt sich Tony Tough 2: Der Wechsel vom altbackenen 2D-Look zur ansehnlichen 3D-Grafik fällt positiv ins Auge, wirkt sich jedoch nicht spielerisch aus. Die Steuerung erfolgt genretypisch über ein Point&Click-System ausschließlich mit der Maus.

Ein typisches Rätsel: Als Strafe für vorlautes Benehmen sitzt Tony im Klassenraum nach. Sobald der Lehrer den Raum kurz verlässt, sucht Tony nach einer Möglichkeit, zu entkommen. Die Lösung passt zum rabenschwarzen Humor: Schluckt der Fluchtwillige einen Frosch, das Maskottchen der Klasse, wird er vom Nachsitzen befreit und ins Krankenzimmer verfrachtet.

Könnte ein Hit werden, weil Tony nie um einen bissigen Kommentar verlegen ist und so – eine gute Vertonung vorausgesetzt – ein Lacher den nächsten jagt.

Das könnte schief gehen: Markige Sprüche und die eigenwillig überzeichneten Charaktere fordern Verständnis für Ironie – vermintes Terrain.

- **Entwickler: Prograph**
- **Termin: 3. Quartal 2005**

PC Games meint: Der größte Kritikpunkt des Vorgängers ist ausgemerzt: Die 3D-Grafik kann mit aktuellen Vergleichsspielen mithalten. Humor auf hohem Niveau!

3. Fahrenheit

Darum geht es: Wie in Trance taumelt Lucas Kane in den Toilettenraum des kleinen Restaurants, in dem er einen Snack zum Abendbrot essen wollte. Plötzlich fühlt er das Messer in seiner Hand und es überkommt ihn: Mit unbändiger Wut sticht er einen ihm völlig unbekannten Mann nieder. Augenblicke später gewinnt er die Kontrolle über seinen Körper zurück und blickt auf die Leiche zu seinen Füßen. Fragen quälen ihn: Hat wirklich er die Bluttat begangen? Woher rührte der wilde Tötungsdrang? Gejagt von der Polizei und einer dunklen, bösen Macht, begibt sich Kane auf die Suche nach den Gründen.

So spielt sich Fahrenheit: Das Abenteuer um Lucas Kane ist das ungewöhnlichste aller hier vorgestellten Titel. Die Unterschiede beginnen bei der Steuerung: Statt ausschließlich per Maus manövriert man seinen Charakter hier mit einer **GTA**-ähnlichen Gamepad- oder Maus-Tastatur-Steuerung. Kombinationspuzzles mit Gegenständen sind selten, meist kommt es darauf an, sich in Extremsituationen richtig zu verhalten. Ständiger Zeitdruck und eine filmreife Präsentation mit schnellen Schnitten und Kamerafahrten erzeugen eine einzigartige Spannung.

Ein typisches Rätsel: Lucas erwacht am Morgen nach dem Mord in seiner Wohnung. Das Bett ist blutverschmiert, im Wohnzimmer liegen blutige Klamotten. Da klingelt ein Polizist: Nachbarn haben Schreie gehört. Würde man ihn nicht einlassen, könnte er Verdacht schöpfen und weitere Ermittlungen anstellen. Es bleiben nur etwa 60 Sekunden Zeit, um alle verdächtigen Kleidungsstücke und Gegenstände zu verstecken. Außerdem hat Lucas sich bei der Tat verletzt und muss seine Arme verbinden.

Könnte ein Hit werden, weil die Entwickler viele verschiedene Spielelemente mutig kombinieren.

Das könnte schief gehen: Der ständige Zeitdruck und die ungewöhnlichen Rätsel könnten Fans klassischer Adventures vergraulen.

- **Entwickler: Quantic Dreams**
- **Termin: 9. September 2005**

PC Games meint: Ein atemberaubend schneller Thriller mit herrlich erfrischendem Spielgefühl.

4. In 80 Tagen um die Welt

Darum geht es: In 80 Tagen um die Welt spielt ungefähr 20 Jahre nach dem gleichnamigen Roman von Jules Verne, ist also keine direkte Adaption des Stoffs. Als Oliver Lavisheart bereisen Sie im Auftrag eines Onkels Kairo, Bombay, Yokohama und andere Metropolen rund um den Globus. Ziel ist es, verschiedene Patente innerhalb von 80 Tagen zusammenzutragen, um eine Wette zu gewinnen.

So spielt sich In 80 Tagen um die Welt: Mit seiner Tastatur-Maus-Steuerung erinnert **In 80 Tagen um die Welt** an Action-Adventures wie **Indiana Jones und der Turm von Babel** oder **Tomb Raider** – und genau genommen ist es ein ebensolches. In einer Verfolgerperspektive beschreiten Sie die jeweils aktuellen Abschnitte ohne Grenzen. Rätsel beschränken sich auf einfache Botendienste oder Geschicklichkeitseinlagen.

Könnte ein Hit werden, weil es bewährtes Action-Adventure-Gameplay in ein interessantes Szenario verpackt.

Das könnte schief gehen: Zu simple Rätsel lassen fehlenden Tiefgang befürchten.

- **Entwickler: Frogwares**
- **Termin: 30. September 2005**

PC Games meint: Interessante Umsetzung des Buchs, wenn auch mit zu wenig echten Rätseln.

5. Myst 5

Darum geht es: Teil 5 beendet die vor über zehn Jahren gestartete **Myst**-Serie endgültig. Der treffende Untertitel lautet **End of Ages**. Der Spieler soll das versunkene Imperium der D'ni wieder aufbauen.

So spielt sich Myst 5: Begleitet von mystischer Musik erforscht man fotorealistische 3D-Schauplätze und löst knifflige Logik- und Schalterrätsel.

Könnte ein Hit werden, weil die Entwickler mehr Dramatik, Tiefgang und Spannung versprechen.

Das könnte schief gehen: Die Auflösung der Story könnte enttäuschen.

- **Entwickler: Cyan Worlds**
- **Termin: 3. Quartal 2005**

PC Games meint: Myst 5 setzt am Ende des ersten Teils an und führt die geheimnisvolle Geschichte zu Ende – spannend. (js)

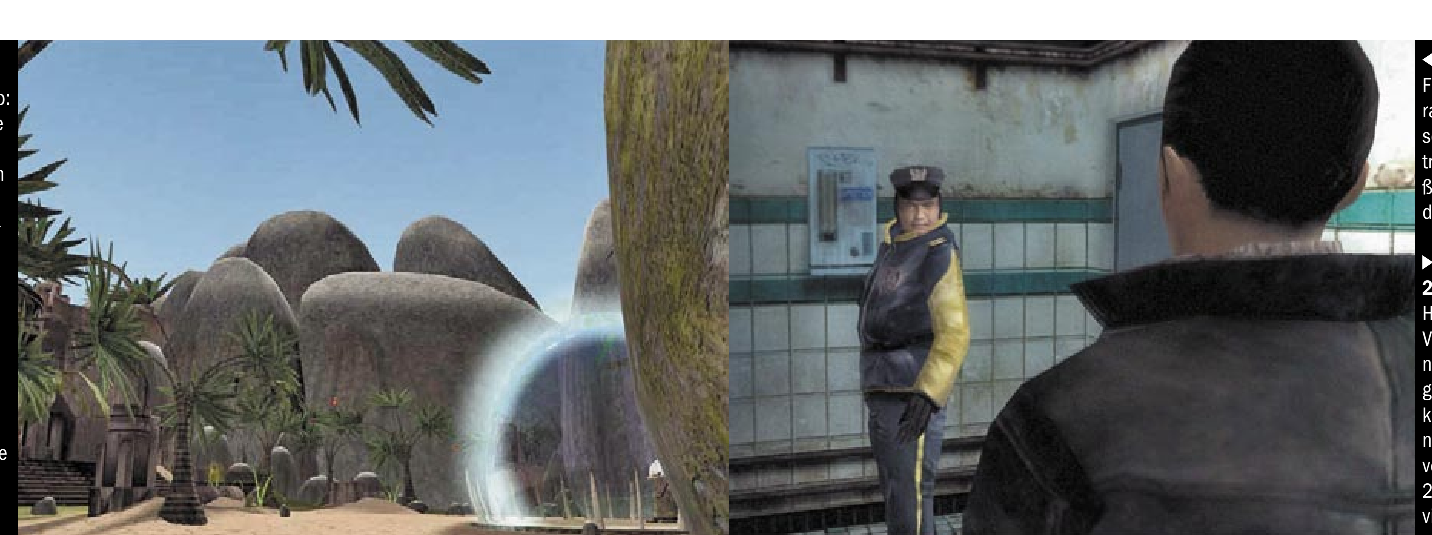
HELDEN AUF DER FLUCHT

Brian und Gina, die unfreiwilligen Helden von Runaway 1, geraten durch einen Flugzeugabsturz in ein weiteres Abenteuer.



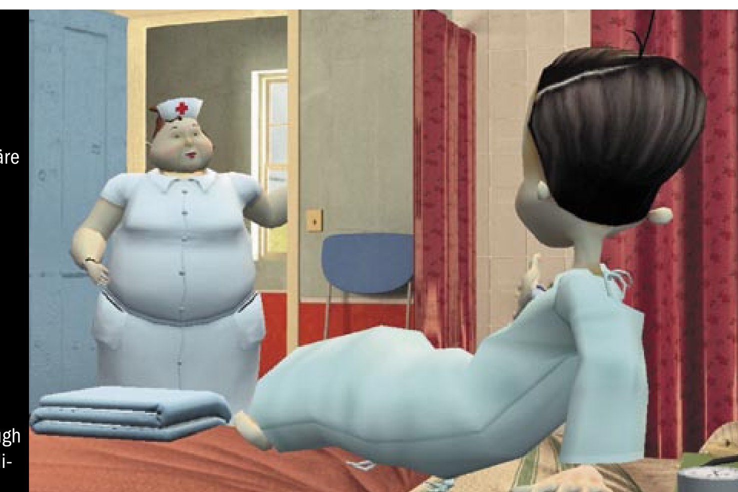
◀ **RUNAWAY 2** Eine Szene aus dem Intro: Morgens scheint die Welt noch in Ordnung, doch Stunden später steckt das Paar an verschiedenen Stellen tief im Dschungel fest.

▶ **MYST 5** Der von den vier Vorgängern gewohnte, surreale Look bleibt auch in Myst 5: End of Ages erhalten. Diese Folge schließt die Saga ab.



◀ **FAHRENHEIT** Filmreife Kameraschwenks und schnelle Schnitte tragen zur mitreißenden Atmosphäre des Thrillers bei.

▶ **TONY TOUGH 2** Die Comic-Hintergründe des Vorgängers sind nun 3D-Grafiken gewichen. Markante, überzeichnete Charaktere verleihen Tony Tough 2 dennoch ein individuelles Antlitz.



TAG DER ENTSCHEIDUNG Unsere Armee steht vor den gegnerischen Befestigungsanlagen und wartet. Zuerst müssen die Katapulte ein Loch in die Mauern reißen.

GESCHICHTE MAL ANDERS Während Cäsar seine Männer anfeuert (links), sammelt Cleopatra ihre Truppen zur Verteidigung Ägyptens. Die Landung der Römer in Ägypten glückt ...

DIE FALLE SCHNAPPT ZU Vor den Augen der Sphinx kommt es zur Entscheidungsschlacht. Doch die Römer haben Pech und werden eingekreist.

Rise and Fall

Wir sind Helden! Denkt zumindest Age-of-Empires-Designer Rick Goodman und bastelt ein Strategiespiel für alle, die sich gerne mitten ins Getümmel stürzen.

Wenn man sich die Geschichtsbücher durchliest, dann könnte man fast meinen, dass Heroen wie Cäsar, Achilles und Alexander ihre großen Schlachten im Alleingang gewannen. Egal ob als Stratege im Hintergrund oder mit Schwert, Schild und Bogen in der ersten Reihe, wann immer die antiken Superstars auf dem Schlachtfeld zugegen waren, mussten sich ihre Gegner in der Regel geschlagen geben.

„Das ist der Grund, wieso der Spieler in **Rise and Fall** direkt in die Rolle des Anführers einer Armee schlüpfen kann", erklärt uns Rick Goodman, Präsident von Stainless Steel Studios, während der Präsentation seines Echtzeit-Strategiespiels. Gerade zieht er noch wie in **Rome: Total War** eine riesige griechische Armee mit Bogenschützen, Kriegselefanten, Belagerungstürmen und Fußsoldaten vor die Tore einer ägyptischen Stadt, als er von einer Sekunde auf die andere in den Helden-Modus umschaltet.

Goodman grinst uns an. Die gleiche Szene, die wir eben noch aus der isometrischen Ansicht bestaunten, erleben wir jetzt aus der Verfolgerperspektive … und zwar als Alexander der Große. Unsere Spielfigur steht neben einem meterhohen Belagerungsturm, vor uns ragt die Mauer einer Stadt in die Höhe, hinter uns speien Katapulte feurige Geschosse auf die Verteidiger. Mit wenig Erfolg: Ein Platzregen aus Pfeilen geht von den Zinnen auf unsere Truppen nieder. „Der Spieler greift im Helden-Modus aktiv in eine Schlacht ein", sagt Goodman und lenkt seine Spielfigur per WASD-Tasten nach vorne in die erste Schlachtreihe. „Natürlich kann ich nicht die ganze Zeit als Alexander herumrennen, schließlich ist **Rise and Fall** ein Strategie- und kein Actionspiel. Ich muss stattdessen eine strategische Entscheidung treffen, wann ich dies tun will. Da meine Truppen aber gerade Probleme mit den Bogenschützen auf der Mauer haben, ist jetzt ein guter Zeitpunkt."

Mit dem Medusa-Bogen, der mehrere Pfeile gleichzeitig abfeuert, beharkt Goodman daraufhin die Verteidiger. Wie in einem Ego-Shooter zoomt er auf seine Opfer, deren Reihen sich nun immer weiter lichten, dann wechselt er wieder in die isometrische Ansicht und gibt seinen Truppen den Befehl zum Vorrücken. Als die riesigen Belagerungstürme die Mauern erreichen und die Zinnen von den Soldaten eingenommen werden, lehnt sich Goodman zurück und grinst wieder. „Ohne Alexanders Bogenkünste hätten die Griechen heute wohl nicht gewonnen."

Helden sterben nicht!

Insgesamt stehen acht Helden zur Verfügung, die allesamt über besondere Waffen und Eigenschaften verfügen. Beispielsweise kann Julius Cäsar verheerende Artillerieschläge herbeiordern, während Achilles ein ausgezeichneter Nahkämpfer ist, der Gegner gleich reihenweise aus den Sandalen haut. Sterben können die Helden freilich nicht. Anstelle von Lebenspunkten besitzen sie Ausdauer, die im Helden-Modus stetig verbraucht wird. Bei null angelangt, steuert man den Heroen dann wie eine ganz normale Einheit und kann erst wieder in die Verfolgerperspektive wechseln, wenn genug Ausdauer vorhanden ist. Hilfreich: Dank einer speziellen Aura erkennt man seinen wichtigsten Mann auf dem Platz auch im größten Gewusel. So bleiben einem Suchorgien in der Hitze des Gefechts erspart, was vor allem in Mehrspieler-Partien von Vorteil ist.

DIRK GOODING

*Wegen meiner Vorliebe für **Rome: Total War** lege ich zwar mehr Wert auf die eigentlichen Schlachten, dennoch muss ich Mr. Goodman Respekt zollen: Der Helden-Modus wirkt frisch und keineswegs aufgesetzt. Definitiv ein Spiel, das **Rome**-Liebhaber im Auge behalten sollten.*

Entwickler: Stainless Steel Studios
Anbieter: Midway
Termin: Oktober 2005



ACHILLES
Nachdem Brad Pitt den antiken Superhelden Achilles im Kinohit Troja mimte, fehlt dieser natürlich auch in Rise and Fall nicht. Die Spezialfähigkeit des griechischen Helden ist der Nahkampf.



Spielspaß ohne Ende:
Lassen Sie sich von den mehr als 130 spannenden Missionen der Blitzkrieg Anthology begeistern. Und das zusätzliche Erweiterungs-Paket Iron Division sorgt für noch mehr Abwechslung.



- BLITZKRIEG I
- BK BURNING HORIZON
- BK ROLLING THUNDER
- IRON DIVISION
(Bonus Add-on inkl. 19 Missionen)

BONUS: BK2 FAN MATERIAL



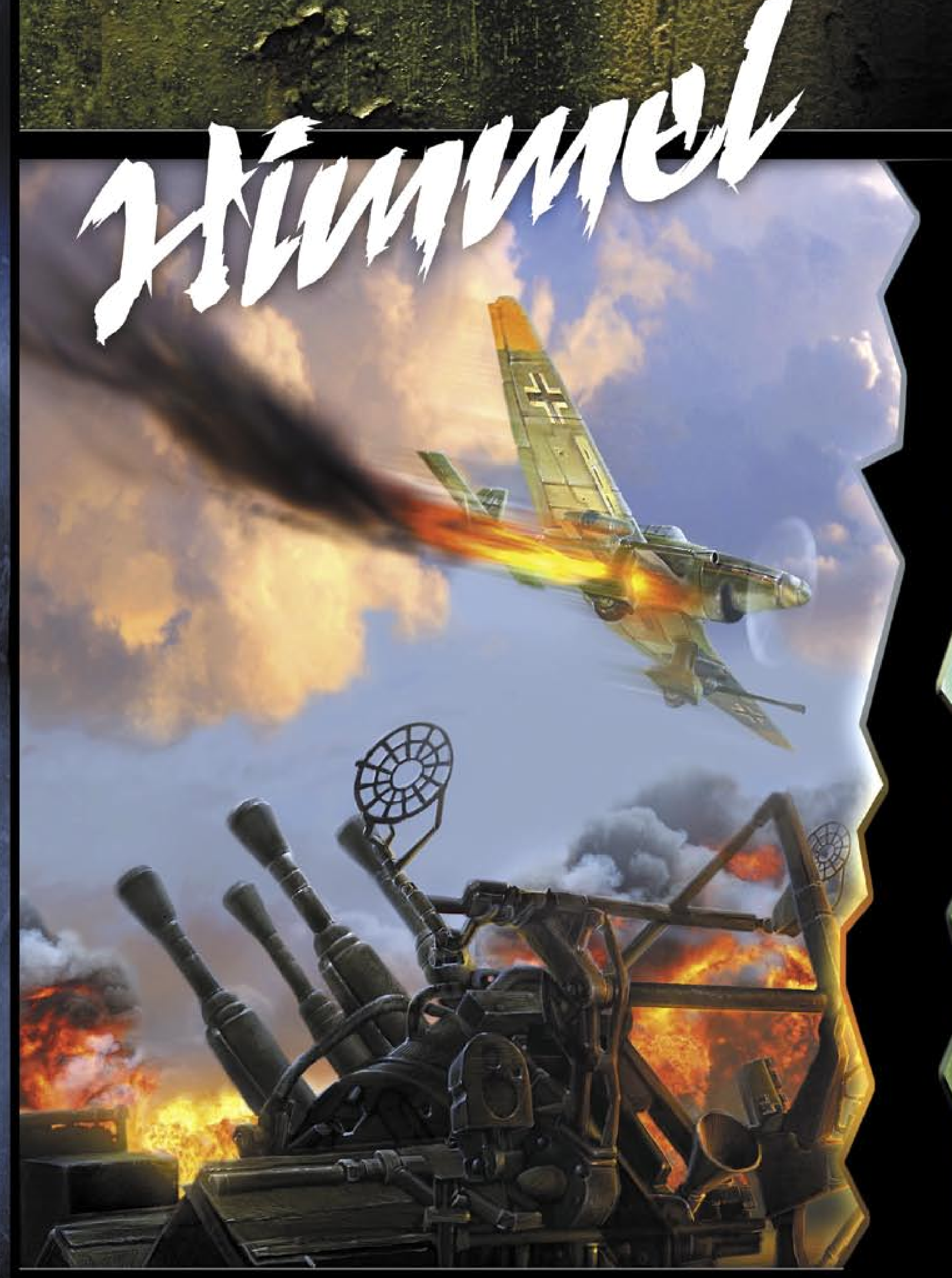
JETZT IM HANDEL!
€ 29,99 *
* Unverbindl. Preisempfehlung



Mehr Infos: www.cdv.de







...und Hölle!





• Kämpfe Tag & Nacht - zu Lande, Wasser und zur Luft



NEU: Spektakuläres
* Pazifik-Szenario *



• Über 270 authentische Fahrzeuge und Flugzeuge





Mehr Infos auf
www.blitzkrieg.de

Herbst 2005



Hellgate: London

Die Erfinder der Diablo-Serie arbeiten jetzt an einem anderen, brandneuen Action-Rollenspiel. Mit spektakulärer 3D-Grafikengine, vielseitiger Charakterentwicklung und raffinierten Zufallselementen will Hellgate: London sowohl Shooter-Fans als auch Rollenspielanhängern die Hölle heiß machen.

Dave Brevik ist östlich von San Francisco aufgewachsen, zu seiner Schulzeit wohnte die Familie in einem Haus nahe einer kalifornischen Erhebung namens „Mount Diablo“. In der Uni verjuxte er indes viele produktive Stunden an einem Unix-Computer, wo ihn das schlichte Zeichensatz-Rollenspiel Moria fesselte. Der Berg diente als Namensgeber, der Prophet motzte die Monsterjagd-Idee mit Echtzeitkämpfen und isometrischer Grafik auf. Das Resultat namens Diablo verkaufte sich über 2,5 Millionen Mal und läutete eine Rollenspiel-Renaissance ein, Nachfolger Diablo 2 wanderte gar rund 4 Millionen mal über die Ladentische dieser Welt.

Brevik und seine Mitstreiter aus frühesten Tagen, Max und Erich Schaefer, sollten jetzt eigentlich gemütlich bei Blizzard sitzen, Geld zählen und Diablo 3 machen. Aber nach Knatsch mit dem Management von Mutterkonzern Vivendi Universal wegen andauernder Verkaufsgerüchte strichen sie vor zwei Jahren die Segel und gründeten zusammen mit weiteren Blizzard-Flüchtlingen die Flagship Studios. Das Debütspiel des inzwischen 27-köpfigen Teams vertraut auf bewährte Suchtelemente, gekreuzt mit einer nagelneuen 3D-Engine und neuen Spielideen für Solo-Story und Multiplayer. Hellgate: London wirkt in einer sonst von Fortsetzungen und Lizenzen dominierten PC-Landschaft so frisch, knackig und verführerisch, dass wir die Entwickler in San Francisco besuchen mussten, um neue Details über den höllischen Hoffnungsträger zu erfahren.

> Sieht aus und fühlt sich an wie ein Ego-Shooter. Aber ein Tastendruck genügt und Action-Rollenspieler erblicken das Gelobte Land.

Hellgate: London sieht aus wie ein Ego-Shooter und fühlt sich an wie ein Ego-Shooter – es ist aber kein Ego-Shooter. Mit den WASD-Tasten bewegt man seinen Charakter durch die apokalyptische Spielwelt, sieht sich mithilfe von Mausbewegungen um und klickt dabei um sein Leben. Zwei Waffen gleichzeitig kann Ihre Spielfigur einsetzen, also simultan mit verschiedenen Knarrentypen ballern oder Wumme und Schwert kombinieren. Nahkampfwaffen-Betätigung führt automatisch zum Umschalten auf Verfolgeransicht, die Perspektive lässt sich auch per Mausrädchen wechseln.

Sind die Diablo-Eltern etwa auf dem Ballertrip? Ein Tastendruck genügt und Action-Rollenspieler erblicken das gelobte Land: Charakterwerte und Sonderfähigkeiten. Modifizierbare Waffen und Ausrüstung. Resistenzen und Erfahrungspunkte. Die magischen Waffen haben alle Zielwasser in den Adern, perfekte Präzision ist nicht nötig. „Bei uns im Büro bin ich einer der lausigsten Shooter-Spieler“, gesteht Flagship-Chef Bill Roper. „Aber bei Hellgate komme ich prima voran, denn der Erfolg meines Charakters hängt vor allem von Ausrüstung, Sonderfähigkeiten und Waffeneigenschaften ab.“

Es war damit zu rechnen, dass sich die ehemaligen Blizzard-Größen spielerisch im weiteren Diablo-Dunstkreis bewegen würden. Eine 3D-Engine lag auch irgendwie in der Luft, aber die Ego-Ansicht kommt einem doch etwas kühn vor. Bis man selber die ersten paar Gegnergruppen weggeputzt hat und all die schönen aufsammelbaren Glitzerdinger untersucht, welche die Monster freundlicherweise haben fallen lassen: Oha, wenn ich dieses Teil in meine Waffe einbaue, gibt's einen Gift-Schadensbonus. Heisa, hier ist ein Teil, das mir ein neues passives Talent verleiht. Mist, da liegt außerdem ein rares Superschwert mit irren Werten, doch ich kann es nicht benutzen! Aber wenn ich noch einen Charakterlevel aufsteige und meine Attributpunkte dann alle in „Ausdauer“ stecke, lässt sich das Mörderteil verwenden … kommt Ihnen dieser „Nur noch ein Viertelstündchen“-Effekt irgendwie bekannt vor?

Macht zu das Tor

Keine Fantasy-Welt, sondern eine Metropole der nahen Zukunft steht im Mittelpunkt


GASSENHAUER Doppelt geschossen hält besser: Den in die Ecke getriebenen Dämonen behandeln wir mit Elektrosalven und einer Feuerball-Nachspülung.

des Hellgate-Geschehens. Der Ansturm der Olympia-Touris dürfte ein Zuckerschlecken sein im Vergleich zur Invasion, die London heimsucht. Eine Höllenpforte öffnet sich im Untergrund, durch die mächtige Dämonen und deren monströse Helfer an die Oberfläche strömen, um eine Sehenswürdigkeit nach der anderen zu zerlegen – the Queen is not amused.

Keiner hat's so recht kommen sehen, nur der geheime Templer-Orden glaubte an uralte Prophezeiungen und bereitete sich gewissenhaft vor. Man entwickelte magische, modifizierbare Waffen, denn das Monstergesindel ist gegen konventionelle Donnerbüchsen immun. Die Templer planten auch das Sigill, ein magisches Symbol, welches die Höllenpforte für immer schließt. Das kann man aber nicht eben mal schnell mit Fingerfarben an die nächste Wand schmieren, sondern man muss es durch das Zusammenführen magischer Komponenten aktivieren. Diese Zutaten sind quer über London verstreut – damit's nicht langweilig wird, in von Dämonen kontrollierten Gebieten.

In der Solospieler-Story sind Sie ein wackerer Kämpfer der menschlichen Widerstandsbewegung. Sie bereisen Stützpunkte, wo Ihr Charakter neue Missionen und Informationen erhält, um allmählich an die Sigill-Bestandteile zu kommen. Um die Dauermotivation soll man sich dabei keine Sorgen machen: „Die Level-Obergrenze wird obszön hoch sein", grinst Bill Roper. Ähnlich wie bei Diablo 2 lohnt sich wiederholtes Durchspielen auf höheren Schwierigkeitsgraden, weil weitere Erfahrungsstufen und eine tollere Ausrüstung locken.

Neben den Hauptmissionen gibt es auch Nebenaufträge von Händlern und anderen NPCs, die mit besonderen Objekten, Gold oder einem Zusatz-Slot bei der Lieblingswaffe belohnt werden. Die Spielwelt hat dabei eine innere Uhr: Wenn Sie an verschiedenen Tagen denselben Charakter ansprechen, ändert sich sein Auftragsangebot. Sonderereignisse sorgen immer wieder für Überraschungen: Mal zahlt ein Händler den dreifachen Preis für die Anlieferung bestimmter Batterietypen, am nächsten Tag hat er vielleicht neue Kurier- oder Eskort-Missionen auf Lager.

Wer gerne an seiner Lieblingswaffe feilt, wird über das Mod-System entzückt sein, bei dem sich Nebenwirkungen durch den Einbau von Extras erzielen lassen. Findet man dann etwas Besseres, darf man den alten Modifikator einfach wieder rauspulen. „Wir wollen die Leute dazu ermutigen, neue Sachen auszuprobieren", betont Bill Roper, „bei Diablo 2 hat man sich kaum getraut, Juwelen in Ausrüstung zu stecken, weil man sie danach nicht wieder entfernen konnte." Niedlich: Jeder neu angebrachte Mod ändert auch das Aussehen einer Knarre. Roper sieht zudem viel taktischen Spielraum: „Du kannst versuchen, eine optimale Allround-Waffe zu basteln oder eine Vielzahl von auf bestimmte Schadenstypen spezialisierten Modellen, zwischen denen du je nach Situation wechselst." Alle Hellgate-Waffen kommen ohne Munition aus, damit das Nachlade-Management nicht den Spielspaß strapaziert.

> Wiederholtes Durchspielen auf höheren Schwierigkeitsgraden lohnt sich, weil weitere Erfahrungsstufen und tollere Ausrüstung locken.

Flexibles Berufsbild

Bei den spielbaren Berufsklassen sind keine klassischen Support-Professionen wie Heiler geplant; jeder Charakter soll ein guter Kämpfer sein, der auch alleine zurechtkommt. Dafür können Sie mit einer Klasse rechnen, die andere Kreaturen als Helfer kommandiert. Flagship will eher eine überschaubare Anzahl von Berufen haben, die sich dafür deutlicher voneinander unterscheiden. Man nehme etwa die Besonderheiten des Templers: Einige seiner Fähigkeiten verbrauchen bei Aktivierung eine Spezialenergie namens Vengeance. Doch die wird nur aufgefüllt, wenn sich der Charakter in der Nähe von Monstern aufhält. Daraus ergibt sich eine gewisse Nahkampf-Vorliebe bei Templern, die mit Combos gekrönt wird; bestimmte Links/Rechts-Mausklick-Reihenfolgen lösen Spezialattacken aus. Dazu passen auch einige der Talente, so können Sie mit „Challenge" ein Monster provozieren, sodass es näher tritt – in Schwertreichweite.

In welche Richtung er seine Berufsklasse spezialisiert, bleibt dem Spieler überlassen. Flexibilität wird beim Talentsystem betont: Sie müssen Sonderfähigkeiten nicht wie bei Diablo 2 oder World of Warcraft in einer bestimmten Reihenfolge freischalten. Sobald man einen Skill erbeutet, kann man ihn auch einsetzen – vorausgesetzt, dessen Attributs-Anforderungen werden erfüllt.

INTERVIEW MIT DAVID BREVIK

„Diablo zurückzulassen, war nicht leicht – es ist schließlich mein Baby."

David Brevik gründete 1993 zusammen mit Max und Erich Schaefer ein Entwicklungsstudio namens Condor, aus dem knapp drei Jahre später schließlich Blizzard North wurde. Der langjährige Diablo-Projektleiter sprach mit PC Games über seinen Neuanfang bei Flagship Studios, Diablos Rundenkampf-Ursprünge und die Zutaten einer erfolgreichen Suchtspiel-Formel.


TEUFELSKERL Ohne ihn gäbe es weder Diablo noch Hellgate: Flagship-Spieldesigner David Brevik.

PC Games: Gib uns doch mal die Kurzversion einer langen Geschichte: Wie sind die Diablo-Erfinder zusammengekommen?
Brevik: „Als ich mit dem College fertig war, bin ich auf eine Zeitungsanzeige hin bei einer kleinen Firma gelandet, wo ich dann an einem Titel für Ataris Videospielsystem mitarbeitete. Dort traf ich die beiden Künstlerbrüder Max und Erich Schaefer. Plötzlich kündigte der Eigentümer an, das Studio nach Texas zu verlagern. Ich wollte aber unbedingt in Kalifornien bleiben. Da rief ich Max und Erich an und fragte: ‚Wie sieht's aus, wollen wir zusammen eine Spielefirma aufmachen?' Und das war im Jahr 1993 der Beginn von Condor."

PC Games: Aber bis **Diablo** war es noch ein längerer Weg?
Brevik: „Wir machten zunächst Auftragsarbeiten im Konsolenbereich. Auf einer Messe kamen wir mit einem anderen Team ins Gespräch. Diese Firma nannte sich Silicon & Synapse und die Jungs meinten zu uns: ‚Das ist unser letztes Konsolenprojekt, denn was wir wirklich machen wollen, sind PC-Spiele. Wollt ihr mal einen Blick auf unseren nächsten Titel werfen?' Und sie zeigten uns dieses wirklich coole, neue Spiel namens **Warcraft** ..."

PC Games: Der Beginn einer langen Freundschaft?
Brevik: „Silicon & Synapse wurde schließlich in Blizzard umbenannt. Ich telefonierte 1994 mit Allen Adham, einem der Firmengründer, und meinte: ‚Wir würden euer **Warcraft** wirklich gerne spielen, schickt uns doch ein paar Beta-Versionen zum Testen rüber.' So kamen wir ins Gespräch und Allen meinte, dass Blizzard auf der Suche nach neuen PC-Titeln sei. Also präsentierten wir ihm eine Idee, die ich seit meinen Uni-Jahren mit mir rumschleppte: **Diablo**. Das war damals noch ein rundenbasiertes Rollenspiel, es ähnelte einem Unix-Programm namens Moria, das ich über alles liebte. Es gab nur Zeichensatz statt Grafik auf dem Bildschirm, mein „@" attackierte zum Beispiel ein „A". Aber es hatte zufallsgenerierte Levels und Monster. Wir präsentierten also unser Konzept, die Leute bei Blizzard mochten die Idee und innerhalb eines Monats hatten wir einen Vertrag in der Tasche, um **Diablo** zu machen."

PC Games: Wie kam es zum Umstieg von Runden- auf Echtzeitkampf?
Brevik: „Wir waren etwa in der Mitte der Entwicklung, als Blizzard anrief: ‚Hey, wir haben da einen Vorschlag: Wollt ihr euer **Diablo** nicht mal in Echtzeit ausprobieren?' Und ich meinte erst etwas unwirsch: ‚Ach, ich weiß nicht, das würde viel zusätzliche Arbeitszeit und Kosten verursachen. Aber wir schauen es uns mal an.' Schon am nächsten Tag hatte ich das Spiel in Echtzeit laufen. In dem Moment, als ich zum ersten Mal auf ein Monster klickte und mein Held daraufhin einfach rüberlief und ihm mit seinem Schwert eine verpasste, war ich hin und weg: ‚Oh mein Gott, das ist es. Es ist perfekt!' Ich lag vorher völlig falsch." (lacht)

PC Games: Etwa zu diesem Zeitpunkt wurde Condor offiziell zu Blizzard North?
Brevik: „Ja, meine Einstellung war schon immer ‚Lieber wie Ferrari statt wie VW.' Also nicht eine gewaltige Menge von allen möglichen Spielen machen, sondern lieber kleiner bleiben und etwas Exzellentes entwickeln. Condor wurde zu Blizzard North (benannt nach dem Studio-Standort in Nordkalifornien, Anm. d. Red.). Die anderen Blizzard-Jungs brachten **Warcraft 2** raus und wir stellten **Diablo** fertig, das Ende 1996 herauskam."

PC Games: Aber wie kam es, dass du mit den Schaefer-Brüdern und Bill Roper vor gut zwei Jahren bei Blizzard ausgestiegen bist? Die Firma hat einen guten Namen ...
Brevik: „Absolut. Und **Diablo** ist schließlich mein Baby. Es war nicht leicht, etwas zurückzulassen, in das ich so viele Jahre meines Lebens gesteckt hatte."

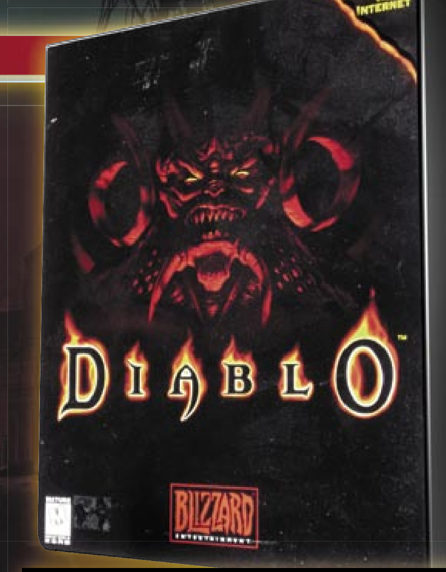
PC Games: Warum dann die Trennung?
Brevik: „Das war eine reine Business-Sache und sehr komplex. Im Laufe der Jahre hatte Blizzard zusammen mit Sierra ständig wechselnde Eigentümer, wir wurden dauernd gekauft und mit anderen Firmen zusammengelegt."

PC Games: Inwieweit betraf euch das, ihr hattet in kreativer Hinsicht doch so ziemlich alle Freiheiten?
Brevik: „Vollkommen richtig, wir konnten unser Ding machen. Aber als die Konzernspitze Überlegungen hegte, Blizzard zu verkaufen, wollten wir informiert werden. Wir erfuhren von solchen Vorgängen nur aus den Zeitungen und dem Internet, deshalb sagten wir: ‚Könnt ihr uns nicht besser vorwarnen, wir müssen schließlich die Bedenken unserer Angestellten zerstreuen.' Wir waren uns einfach nicht sicher. Irgendeine Firma könnte schließlich Blizzard kaufen, Leute rauswerfen und durch eigenes Personal ersetzen. Oder einfach nur die Lizenzen ausschlachten."

PC Games: Das ist ja nicht abwegig, wenn man sich ansieht, was zum Beispiel Electronic Arts nach seinem Kauf von Westwood mit dem Studio angestellt hat.
Brevik: „Exakt. Wir wollten mehr involviert sein und mehr Sicherheit haben. Das ging anderthalb Jahre lang so weiter, bis wir sagten: ‚Entweder werden wir besser informiert oder wir schmeißen den Kram hin.' Und die Antwort war: ‚Okay, dann auf Wiedersehen – ihr seid gefeuert!' Tja, am nächsten Tag trafen wir uns bei mir im Wohnzimmer, sahen uns an und fragten: ‚Was nun?' (lacht). ‚He, lasst uns eine neue Spielefirma aufmachen!' Also gründeten wir die Flagship Studios. Auch wenn es ewig dauerte, bis wir uns auf einen Namen geeinigt hatten. Einen Monat lang nannten wir uns Scarab. Hmm, immer noch besser als der ursprüngliche Vorschlag ‚No-Name Studios' ..."

PC Games: Ein gravierender Unterschied zwischen **Diablo** und **Hellgate** ist die Ego-Shooter-Perspektive. War das von Anfang an so geplant oder hat es sich während der Entwicklung ergeben?
Brevik: „Den Vorschlag hatte ich schon in den ersten Tagen gemacht, als wir in meiner Bude hockten und mit Ideen um uns warfen. Schließlich sagte ich: ‚Was haltet ihr von einem Spiel im Ego-Shooter-Stil, aber aufgewertet mit all den Items und der Charakter-Entwicklung à la **Diablo**?' Die Reaktion war: ‚He, das würde ich wirklich gerne spielen!' – und das ist doch eine gute Ausgangsbasis."

PC Games: Gibt es so etwas wie ein Design-Suchtrezept, das du für **Diablo** und jetzt **Hellgate** anwendest?
Brevik: „Es ist vor allem die Zufallskomponente, die so suchterzeugend ist. Ich würde es mit einem Spielautomaten vergleichen, einem einarmigen Banditen: Du ziehst immer wieder am Hebel. Manchmal kommt etwas raus und manchmal kommt sogar etwas ganz Tolles raus. Das, kombiniert mit dem Gefühl, eine Taste zu drücken und sofortiges Feedback zu haben, diese direkte Kontrolle, das ist der entscheidende Faktor. Und natürlich die Balance: Wie schnell kommen Sachen raus, in welchem Tempo erhältst du Erfahrungspunkte, Fähigkeiten und so weiter? Der Spielrhythmus muss so sein, dass alle paar Schritte ein neues Fun-Goldkörnchen eingeführt wird – das ist es, was den Spieler wirklich bei der Stange hält."



DIE TAGE DES CONDORS
Noch während der Arbeit am Ur-**Diablo** wird das Entwicklungsstudio Condor von Blizzard gekauft. Das Action-Rollenspiel erscheint schließlich im Dezember 1996 und wird über Nacht zum Welthit, nicht zuletzt dank des neuen kostenlosen Online-Spieldienstes „battle.net".



ES IST GENUG FÜR ALLE DA Viele Knarren erleichtern die Ausdünnung ganzer Gegnergruppen, dieser Blitz springt von Monster zu Monster über.

LADENSCHLUSS-LOCKERUNG Die laufende Spielweltuhr sorgt dafür, dass Händler immer wieder andere Aufträge und Item-Schnäppchen auf Lager haben.



GIFT GESPRITZT Hier wäre ein taktischer Wechsel der Waffen ratsam, denn Untoten wie diesem Zombie ist mit toxischen Treffern nur schwer beizukommen.

Hoffen auf den Item-Jackpot

Monsterbelegschaft oder Layout eines Levels sind vom Zufall abhängig. Diese Komponente soll sich erheblich stärker auswirken als bei Diablo 2 und mehr Überraschungspotenzial enthalten. So kann ein vertrautes Szenario beim x-ten Durchspielen plötzlich ein Portal enthalten, das zu einem unbekannten Schauplatz führt. Es gibt auch zufällige Sonderereignisse wie gegen Monster kämpfende Computercharaktere. Wenn Sie einem davon helfen, seine Begegnung mit einem Rudel Untoter zu überleben, heftet er sich zum Dank an Ihre Seite, solange Sie in dieser Region verweilen. Ähnlich wie bei Diablo 2 kann man Bodyguards auch bei der Zeitarbeitsfirma im nächsten Baslager gegen Bares mieten.

Neue Coop-Spielmodi

Mit David Brevik gehört ein Chefarchitekt von Blizzards Online-Spieleservice battle.net zu den Flagship-Gründervätern. Von der Multiplayer-Komponente in Hellgate darf man deshalb einiges erwarten. So werden die Charaktere für Einzel- und Mehrspielerbereich fein säuberlich getrennt, denn das Speichern der Online-Helden auf einem gesicherten Server soll Cheatversuche erschweren.

Unterirdische Stationen dienen als Lobbys, in denen abenteuerlustige Charaktere auf die Suche nach Gleichgesinnten gehen. Hat man sich auf eine Mission geeinigt, wird eine eigene Instanz für Ihre Gruppe generiert. Andere menschliche Spieler können dann nicht mehr ungefragt dazustoßen, vergleichbar mit den Dungeon-Instanzen von World of Warcraft. Schauplatz, Monster und Beute werden wie beim Solospiel zufällig generiert, der Schwierigkeitsgrad dem Niveau der Party angepasst.

> Die meisten Online-Missionen werden für bis zu acht Teilnehmer designt, aber in riesigen Raid-Levels können sich auch Dutzende von Spielern verbünden.

Die meisten Online-Missionen werden für bis zu acht Teilnehmer designt, aber es soll auch riesige Raid-Levels geben, wo Dutzende von Spielern gemeinsam in die Schlacht ziehen. Der Schwerpunkt liegt eindeutig bei kooperativem Multiplayer. Es wird allenfalls eine Art Arena geben, in der sich zwei Charaktere duellieren. Die Flagship-Kreativen lassen sich lieber neue Missionstypen für Spielergruppen einfallen, um das gemeinsame Monstervermöbeln vielseitiger zu machen, wie Bill Roper an einem Beispiel erklärt: „Eine Gruppe von Leuten muss einen Bereich möglichst lange verteidigen. Immer größere Wellen stärkerer Monster greifen an. Doch je länger die Party diese Stellung halten kann, desto bessere Beute lassen die Gegner fallen.“ Außerdem gibt es genug Ideen für Wettstreit zwischen den Spielern, ohne in PvP auszuarten. So gewinnt bei einer Art Schnitzeljagd derjenige, welcher als Erster die Objekte erbeutet und zurückbringt, die auf einer täglich wechselnden Liste stehen. Auch ein Wettlauf ist denkbar, bei dem derjenige Spieler eine Belohnung gewinnt, der in einem neuen Level als Erster ins Ziel kommt.

Um „Tausche, suche, biete“-Aktivitäten zu fördern, plant Flagship einen auktionshausähnlichen Item-Vermittlungsdienst – und denkt über weitere Serviceleistungen nach. Das könnte auch – vielleicht – ein Gebührenmodell bedeuten: „Bei Diablo 2 haben wir immer wieder von den Spielern gehört, dass sie für mehr Zusatzinhalte gerne einen monatlichen Beitrag gezahlt hätten.“ Derzeit klopft man bei Flagship noch verschiedene Modelle ab; ob Gebührenpflicht oder Erweiterungs-Direktverkauf à la Guild Wars dabei herauskommt, ist noch offen.

HEINRICH LENHARDT

„Flagship vor, noch ein Höllentor!“ – So konsequent hat bislang noch niemand Spannung und Atmosphäre eines Ego-Shooters mit rollenspielerischem Charakterausbau und Ausrüstungssuchteffekt kombiniert. ***Hellgate: London*** *spielt sich jetzt schon höchst kurzweilig und verspricht fette Langzeitmotivation sowie eine durchdachte Online-Unterstützung.*

Entwickler: Flagship Studios
Anbieter: Namco
Termin: 2006

INTERVIEW MIT BILL ROPER

„Die Ego-Ansicht erlaubt uns, das Gefühl der Spielwelt besser zu bestimmen.“

Fast ein Jahrzehnt lang arbeitete Bill Roper meist in der Produzentenrolle bei verschiedenen Blizzard-Projekten mit, darunter Warcraft 2, Starcraft, Diablo und Diablo 2. Wir unterhielten uns mit dem Flagship-Studios-Gründungsmitglied über die Besonderheiten seines neuen Spiels Hellgate: London.



BILL ROPER, Geschäftsführer der Flagship Studios

PC Games: Bill, mal abgesehen davon, dass die Grafik cool aussieht: Welche Vorteile hat diese Ansicht gegenüber **Diablos** übersichtlichem Isometrie-Look?
Roper: „Die Ego-Perspektive prägt auch den Spielablauf. Eine Sache, die bei der Ansicht von oben echt schwer hinzukriegen ist: den Spieler wirklich zu überraschen. Denn du siehst, was um dich herum ist, und selbst wenn die Umgebung durch Dunkelheit oder Kriegsnebel verschleiert ist, hast du immer eine ziemlich gute Vorstellung davon, wo's langgeht. Aber die Ego-Ansicht erlaubt es uns, Dinge wie enge verwinkelte Gassen und Gänge zu machen. Plötzlich kannst du nur noch ein paar Meter geradeaus blicken und hast keine Ahnung, was sich hinter der nächsten Ecke befindet. Dieser Blickwinkel erlaubt uns viel mehr, das Gefühl der Spielwelt zu bestimmen.“

PC Games: Ist ein Schauplatz in einer Stadt wie London abwechslungsreich genug?
Roper: „Man hat natürlich nicht die übliche Landschaftsvariation wie Wüste, Sumpf, Schnee und so weiter. Aber London eröffnet uns eine Fülle an Möglichkeiten. Je nach Epoche der Bauwerke werden die Abschnitte unterschiedlich aussehen, zum Beispiel gibt es gotische, viktorianische oder moderne Architektur. Das ganze Tunnelsystem wie die U-Bahn-Schächte oder alte Römer-Aquädukte bietet sich sehr für ein Dungeon-orientiertes Spielkonzept an. Und dann gibt es einige sehr markante Gebäude, wie zum Beispiel die St.-Paul's-Kathedrale oder das Parlamentsgebäude, die wir ins Leveldesign integrieren können. Eine Mission wird zum Beispiel darin bestehen, dass man sich im Uhrturm von Big Ben immer weiter nach oben kämpfen muss.“

> „Es kommt nicht wie bei einem Actionspiel vor allem auf Reflexe an.“

PC Games: Wie würdest du das Spielgefühl bei den Kämpfen am besten beschreiben?
Roper: „Es sieht mit der Ego-Perspektive zwar wie ein Shooter aus, aber es kommt nicht wie bei einem Actionspiel vor allem auf Reflexe an. Wenn du in die ungefähre Richtung eines Monsters schießt, finden die Waffen ihr Ziel. Es gibt auch Geschosse, die sich fest verankern – zum Beispiel einen Energiestrahl, der den Bewegungen der Monster automatisch folgt. Du musst kein Ballerexperte sein, um voranzukommen, denn wir machen hier ein Rollenspiel – mit Charakterlevels, Skills, Items und so weiter.
Wir erhoffen uns, dass die Rollenspieler **Hellgate** wegen der Zufallskomponente lieben, weil sie ein wirklich spaßiges Action-Rollenspiel mit einigen neuen Ansätzen erleben. Und wenn du als Shooter-Fan gerne bei Ego-Ansicht rumrennst und Gegner killst, dann kannst du das hier mit über 100 modifizierbaren Basis-Waffentypen tun und hast veränderbare Charakterfertigkeiten, die deinen Helden verbessern. All diese Rollenspiel-Elemente machen das Spiel auch vom Shooter-Standpunkt aus gesehen viel spannender.“

> „Wir wollten Waffen haben, wie man sie noch nie zuvor gesehen hat.“

PC Games: Ist die Lernkurve für den Spieler angesichts der neuartigen Waffen nicht steiler?
Roper: „Wir haben früher so viele Spiele mit klassischen Fantasy-Szenarien gemacht, dass wir diesmal bewusst etwas anderes wollten. Wir müssen auch daran denken, was wir spielen wollen, was uns als Entwickler elektrisiert. Daher die Entscheidung, Waffen zu machen, wie man sie noch nie zuvor gesehen hat. Wir betrachten sie als Zauberspruch-Abfeuerungs-Utensilien, ein Vulcan Bolter schießt zum Beispiel Feuerbälle. Es gibt verschiedene Schadenstypen und Muster, wir haben quasi die Zaubersprüche mit den Waffen verankert. Und bei jedem neuen Rollenspiel muss man auch erst einmal mit dem Magiesystem vertraut werden.“

PC Games: Warum soll ich mich angesichts der ganzen fantastischen Knarren überhaupt noch mit Nahkampf-Utensilien abgeben?
Roper: „Viele Skills betreffen den Nahkampf und verleihen ihm verheerende Durchschlagskraft, es wird das Risiko wert sein. Einige Gegnertypen sind besonders anfällig für Nahkampfwaffen, außerdem legen bestimmte Schauplätze wie enge, verwinkelte Korridore deren Einsatz nahe. Du kannst auch zwei Waffen gleichzeitig benutzen und beliebig mischen, zum Beispiel Schwert plus Pistole. Es kommt auch auf die Berufsklasse an. Als Templer wird man oft Nahkampfwaffen einsetzen, da sich der Vengeance-Balken nur dann auffüllt, wenn sich Monster in der unmittelbaren Nähe befinden.“

PC Games: Wie ich neue Fähigkeiten für meinen Charakter erlange, ist nicht an einen Fähigkeitenbaum gekoppelt?
Roper: „Die Idee hinter dem Skill-System ist, es ähnlich wie eine Speisekarte zu machen, von der du alles bestellen und Sachen kombinieren kannst. Du bist also nicht an eine bestimmte Reihenfolge wie in einem Skill-Tree gebunden. Unter den zufälligen Items, die man erbeuten kann, gibt es Objekte, die einem neue Fähigkeiten verleihen. Dabei hat man die Chance, seltene Varianten mit besonderen Eigenschaften zu finden.“

> „Eines der am meisten unterschätzten Spieldesign-Elemente ist die Zufallskomponente.“

PC Games: Ihr wollt also noch stärker als damals bei **Diablo** einiges dem Zufall überlassen?
Roper: „Eines der am meisten unterschätzten Spieldesign-Elemente ist die Zufallskomponente. Wir lieben den Umstand, dass man bei **Hellgate** nie richtig weiß, was der beste Ort ist, um den besten Gegenstand zu kriegen. Du ziehst los, erkundest die Welt und sie ist jedes Mal anders: wie der Level aufgebaut ist, was du erbeuten kannst, welche Monster dich erwarten.
Das Schöne am Zufallselement: Wenn du dich dafür entscheidest, einzelne Abschnitte mehrmals zu spielen, dann wird es nicht langweilig. Das übliche Problem bei Online-Rollenspielen ist der ‚Grind': Ich will Level 25 erreichen, bin auch recht nahe, aber hab all meine Missionen schon fertig. Also bekämpfe ich jetzt die nächsten zwei Stunden lang diese Spinnen, bis ich meinen Level geschafft habe. Wir haben herausgefunden, dass man das beste Gameplay bekommt, wenn Leveln quasi nebenbei passiert: „Hoppla – oh, ich hab ja einen neuen Level. Cool, jetzt kann ich ein paar Punkte verteilen und neue Sachen benutzen!‘“

PC Games: Macht das Zufallselement es nicht schwierig, die Spielbalance hinzukriegen?
Roper: „In gewisser Weise schon, aber gleichzeitig ist es auch eine Art Ausbalancierungs-Automatik. Du kannst ja mehrmals durch einen Abschnitt gehen und hast dabei jedes Mal ein anderes Erlebnis innerhalb eines gewissen Schwierigkeitsgrad-Rahmens. Beim nächsten Mal taucht vielleicht der eine Gegnertyp, der dir so viele Probleme bereitet hat, gar nicht erst auf. Wirklich gute Spieler werden schneller vorankommen. Aber wenn man keine gute Ausrüstung hat und sich schwer tut, dann spielt man halt einige Abschnitte mehrmals. Auf diese Weise bekommt man genug Erfahrungslevels und Objekte zusammen, um für bisher unerforschte Regionen besser gerüstet zu sein.“

CHARAKTERSACHE: DER ROLLENSPIEL-UNTERBAU IM DETAIL

Trotz Ego-Shooter-Grafik sind gute Reflexe für den Dämonen-Dezimierungserfolg zweitrangig. Ausrüstung und Charaktereigenschaften erweisen sich als entscheidende Faktoren, die mit viel Entscheidungsfreiraum designt werden. Am Beispiel eines Nachwuchs-Templers zeigen wir Ihnen, wie vielschichtig der Hellgate-Heldenaufbau ist.

PERSONALDATEN: Name, Berufsklasse und derzeitige Erfahrungsstufe.

CHARAKTERANSICHT: Das derzeit benutzte Equipment wirkt sich sowohl auf Statistiken als auch auf das Aussehen des Helden aus. Die neun Mini-Slots unterhalb der Stiefel dienen für nicht sichtbare, angelegte Hilfsmittel wie Runen, Tätowierungen, Implantate oder Ringe.

GOLD: Ein Großteil der Ausrüstung wird einfach erbeutet, aber auch bei den Händlern können Sie viele schöne Waren und Modifikationen kaufen.

HAUPTINVENTAR: 12 Slots für größere Fundsachen wie Waffen und Rüstungsteile.

CHARAKTERATTRIBUTE: Werden durch Level-Beförderungen und die Benutzung bestimmter Ausrüstungsteile gesteigert.
KONZENTRATION: Verbessern Sie diesen Wert, um mehr Skill-Punkte zu erhalten, die quasi als Munition für einschaltbare Sonderfähigkeiten dienen (ähnlich dem Mana in Fantasy-Spielen).
PRÄZISION: Erhöhung des Schadens, den Critical Hits beim Gegner anrichten.
AUSDAUER: Für jeden zusätzlichen Stamina-Punkt erhalten Sie 10 weitere Hit Points.
WILLENSKRAFT: Erlaubt den Ausbau von Resistenzen gegen bestimmte Schadenstypen.

Zugleich dienen die Attribute als Limits für die Benutzung von Ausrüstung. In diesem Beispiel sind 22 von 25 Ausdauerpunkten bereits durch Waffen und Klamotten „belegt“. Falls Sie nun eine tolle neue Waffe finden, deren Einsatz mehr als drei zusätzliche Ausdauerpunkte erfordert, könnten Sie andere Dinge ablegen, um den „Ausdauer-Verbrauch“ der restlichen Ausrüstung zu senken. Oder Sie warten bis zur nächsten Level-Beförderung und stecken dann genug Punkte in die Erhöhung des Ausdauergesamtwerts.



LEBENSENERGIE: Wird automatisch langsam regeneriert. Verwendung von Erste-Hilfe-Kästen sorgt für eine deutlich raschere Erneuerung.
VENGEANCE: „Vergeltung“ ist die klassenspezifische Sonderenergie des Templers, die für bestimmte Sonderfähigkeiten verbraucht wird. Sie wird aufgefüllt, wenn der Templer sich in der Nähe von Monstern aufhält, was seinen Nahkampfcharakter betont.
TEMPO: Die Laufgeschwindigkeit kann sowohl erhöht (z. B. durch Haste-Skill) als auch verlangsamt werden (z. B. bei Vergiftung).
AURARADIUS: Aura-Fähigkeiten boosten die Party-Mitglieder oder behindern Monster. Die Reichweite der Aura lässt sich durch Skills und Ausrüstung verbessern.
CRITICAL HIT BONUS: So viel Zusatzschaden verursacht ein erfolgreicher kritischer Treffer beim Gegner.

SCHILDE: Erst wenn der sich regenerierende Energieschutzschild auf null ist, nimmt Ihr Charakter Lebensenergieschaden.
RESISTENZEN: So gut ist Ihr Held gegen die fünf Schadenstypen und deren Nebenwirkungen geschützt.
PHYSISCH: zu Boden werfen, Spielfigur muss erst wieder aufstehen.
FEUER: in Brand setzen, Schaden über Zeitraum hinweg, kann andere Gegner anzünden.
ELEKTRIZITÄT: Vermag vorübergehende Betäubung auszulösen
SPEKTRAL: Schwächt die schützende Wirkung von Rüstungsteilen.
GIFT: Bewirkt Schaden über einen bestimmten Zeitraum hinweg, verlangsamend, kann sich ausbreiten.

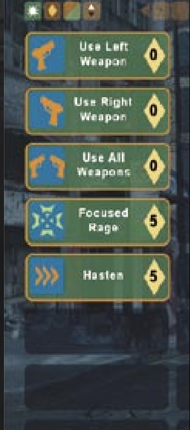
HOTKEY-LEISTE: Die zwölf Felder lassen sich mit Waffen und anderen Ausrüstungsgegenständen belegen. Durch Druck der entsprechenden Funktionstaste wird das Objekt dann ohne Umwege übers Inventar eingesetzt.

ERFAHRUNGSPUNKTE: Die „Wann sind wir endlich da?“-Anzeige: Wie weit ist es noch bis zum Erreichen der nächsten Level-Beförderung?

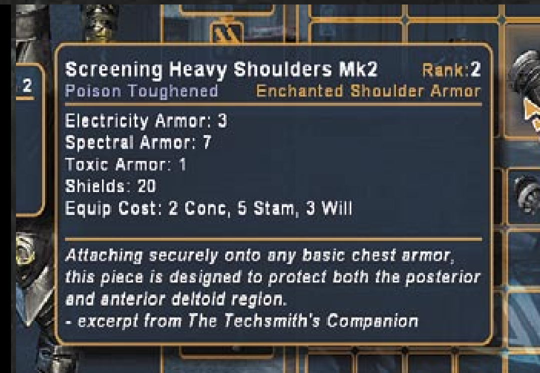
KLEINKRAM: 24 Slots für (teilweise stapelbare) Dinge wie Waffen-Mods, Skill-Spender oder Erste-Hilfe-Kästen.



WAFFEN MODIFIZIEREN Verpassen Sie Ihrer Lieblingsknarre zusätzliche Schadensboni. Einmal installierte Mods darf man wieder ausbauen und gegen bessere Fundsachen ersetzen.



SKILLS WÄHLEN Sonderfähigkeiten lassen sich ähnlich wie Ausrüstungsgegenstände erbeuten und können ein- und ausgeschaltet werden. Deren Anwendung verlangt eine bestimmte Anzahl von Konzentrations-Punkten.



AUSRÜSTUNG ABWÄGEN Eine Anzahl von Schild- und Schadensart-Schutzwerten sowie unterschiedliche Attribut-Anforderungen machen das Einkleiden Ihrer Spielfigur komplex und knifflig.

AUSGERECHNET DÄMONEN: HÖLLISCHE GEGNER IN VIER KATEGORIEN

Eine fantastische Vielfalt von Gruselgestalten läuft Ihnen in Hellgate vor die Mündung. Von in Gruppen anschlurfenden Untoten über aus der Luft attackierende Flatterbiester bis hin zu ausgewachsenen, Waffen schwingenden Dämonen erfordern die Stärken und Resistenzen der Feindesschar immer wieder andere Kampftaktiken. Damit Sie jetzt schon wissen, wovor Sie sich 2006 fürchten müssen, stellen wir Ihnen die vier Monster-Hauptgruppen mit jeweils einem typischen Repräsentanten vor.

SPEKTRALWESEN

Besondere Kennzeichen: Halb weilen sie noch in der Geisterwelt, halb sind sie körperlich auf Erden manifestiert. Entsprechend schwer kann man den unheimlichen Spektral-Dämonen mit physischer Gewalt beikommen, Elektrowaffen sind dagegen der Bringer.
Paradebeispiel: Tortured Soul. Eine gespenstische Erscheinung, deren Körper in einer anderen Sphäre verweilt – deshalb ist der Geist nicht willig, sondern ausgesprochen mies drauf und spuckt fleißig Spektralenergie-Salven.

BESTIEN

Besondere Kennzeichen: Nicht sonderlich intelligente wilde Kreaturen, die mit Fängen und Zähnen angreifen, dabei aber beträchtlichen Schaden anrichten können. Vor allem die großen, fiesen Exemplare – in dieser Kategorie macht nämlich nicht nur Kleinvieh Mist.
Paradebeispiel: Stalker. Hat einen schlimmen Unterbiss und enormen Appetit. Lassen Sie sich vom Kompaktformat nicht täuschen, der wuselige Vierbeiner kann durch sein hohes Angriffstempo ernsthaft lästig werden.

NECROS

Besondere Kennzeichen: Einige Untoten-Sorten halten nicht allzu viel aus, greifen aber gerne in stattlichen Rudeln an. Achten Sie auf stärkere Befehlshaber, die zuerst ausgeschaltet werden sollten. Die verwesten Vertreter dieser Abteilung haben oft starke Gift- und Spektral-Resistenzen.
Paradebeispiel: Hellmeat. An dieser bizarren Zusammenklumpung verrotteter Körperteile ist kein Vegetarier verloren gegangen. Attackiert mit gewaltigen Klauen und wirft dabei – bäh! – explodierende Maden um sich.

DÄMONEN

Besondere Kennzeichen: Die Anführer der Invasion sind schwer berechenbar, denn sie verwenden unterschiedliche Rüstungen und Waffentypen. Die intelligenteste Gegnergruppe ist sowohl im Nahkampf als auch auf Distanz gefährlich.
Paradebeispiel: Minion. Diese Stoßtruppen der Unterwelt beherrschen die menschliche Sprache. Vor allem mit ihren Schnetzelwerkzeugen, welche mit den Gliedmaßen verwachsen sind, werden sie Ihnen eins flüstern.



SCHRECKLICHES STADTBILD Fernab der üblichen Fantasy-Klischees bekämpfen Sie originelles Höllengesindel mit modifizierbaren magischen Waffen.



TUNNEL-BLICK U-Bahn-Schächte sorgen für Dungeon-Stimmung.



BLICKWINKEL DER EITELKEITEN Wie steht meinem Charakter die neue Rüstung? Einfach die V-Taste drücken und Sie bekommen Ihren strammen Helden von vorne gezeigt.



REGER MONSTER-VERKEHR Seit Öffnung des Höllentors ist die Londoner Innenstadt staufrei, dafür gehen die Untoten ständig bei Rot über die Straße.

LUFTWEGE FREIHALTEN Nicht nur alles Gute kommt von oben, hier holen wir erst einmal gefährliche Flattermonster auf den Boden der Tatsachen zurück.



DAS WIRD ENG Dieser schmale Korridor legt den Wechsel zur Nahkampfwaffe nahe, dabei wird automatisch von der Ego-Ansicht zur Verfolgerkamera gewechselt.

So teuflisch gut sieht Hellgate: London aus



SCHÖNER ZUFALL Innerhalb eines bestimmten Grafiksets und Schwierigkeitsgrad-Rahmens wird jeder Level beim wiederholten Durchspielen mit neuen Wegen, Monstern und Schätzen gefüllt.



EBENBÜRTIGE GEGNER Die höherwertigen Dämonenvertreter benutzen verschiedene Waffen – diesen Keulenschwinger halten wir lieber auf Schussdistanz.



TRETEN SIE NÄHER! Templer-Charaktere fühlen sich mitten im Monstergetümmel besonders wohl, denn dadurch wächst ihr Vorrat an magischer „Vengeance"-Energie.



Jetzt downloaden in t zones

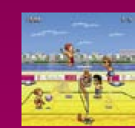
Hol dir den Fun aufs Handy.



Cluedo

Wer ist der Mörder? Der Butler jedenfalls nicht. Denn der hilft dir, auf die richtige Spur zu kommen. Hol dir die neueste Version des ultimativen Detektivspiels!

Preis 4,99 €*
Kategorie: Strategie



Playman Beach Volley

Bock auf Baggern? Dann ab an den Strand. Hier kommt Playmans neuester Lieblingssport.

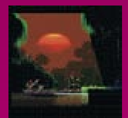
Preis 3,99 €*
Kategorie: Sport



New York Nights: Success in the City™

Umzug in Planung? Dein Handy bringt dich nach New York. Coole Leute, coole Jobs und spannender als das Leben!

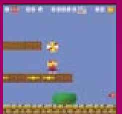
Preis 4,99 €*
Kategorie: Adventure und RPG



Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow™

Action-Einsatz auf dem Handy: Erledige deine Gegner und erfülle als Top-Agent Sam Fisher deine Mission!

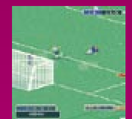
Preis 4,99 €*
Kategorie: Action, auch als 3-D-Game



Giana Sisters

Einfach (alb)traumhaft: Entdecke mit den Kult-Schwestern geheimnisvolle Welten und finde den Diamanten! Klasse, dieser Jump'n'Run-Fun-Klassiker!

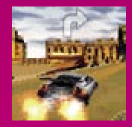
Preis 3,99 €*
Kategorie: Jump'n'Run



2005 Real Football

Nenn dich ab jetzt Fußball-Gott! Mit fünf Game-Modi, umfangreicher Spieler-Datenbank und komplexen Strategien geht garantiert kein Schuss mehr nach hinten los!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Sport



Asphalt Urban GT™

Ab ins Cockpit und voll aufs Gas! Erlebe den ultimativen Highspeed-Kick in neun verschiedenen Boliden auf acht abgefahrenen Rennstrecken.

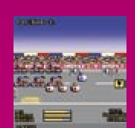
Preis 4,99 €*
Kategorie: Racing



Jewel Quest

Finde deinen Weg durch den Urwald ... aber lass dir nicht zuviel Zeit! Das preisgekrönte Internet-Spiel: ein Highlight im Dschungel der Online-Games.

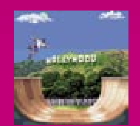
Preis 3,99 €*
Kategorie: Casino/Puzzle



Tour de France

Paris ist immer eine Reise wert: zum Beispiel auf dem Rad! Komm ins Team und erlebe das größte Radrennen der Welt!

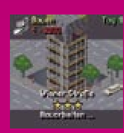
Preis 3,99 €*
Kategorie: Sport, exklusive T-Mobile Team Version



California Games

Funsport ohne Ende: von Skateboard bis BMX. Der Sport-Game-Klassiker – jetzt auch fürs Handy!

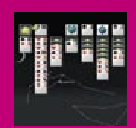
Preis 4,99 €*
Kategorie: Sport



Monopoly Tycoon

Spielend zum Wirtschaftsboss ... wird man am schnellsten per Handy! Bau dir dein Business-Imperium auf und gründe deine eigene Stadt!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Strategie



Solitaire Deluxe T-Mobile Edition

Misch dein Handy auf! Der Kartenspiel-Klassiker mit drei Spielvarianten, Top-Grafik und groovigem Sound!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Casino/Puzzle, exklusive T-Mobile Version

Dein Weg zu den Spielen:

1. Im Handy-Menü t-zones starten.
2. Dort auf Downloads/Games klicken.
3. Kategorie auswählen.
4. Jetzt nur noch dein Spiel aussuchen und downloaden.

* Beim Download fallen zusätzlich WAP-/GPRS-Verbindungskosten an.

T · ·Mobile· · ·


SCHWERE GESCHÜTZE Je weiter Sie im Spiel fortschreiten, desto durchschlagskräftigere Waffen finden Sie. Das Arsenal umfasst Handfeuerwaffen, Gewehre und Raketenwerfer.


MALERISCH Dank dynamischem Tag-Nacht-Wechsel tauchen Sonnenauf- und -untergänge das Tropenszenario regelmäßig in malerische Farben.

Autos & Gangster: Weitere entfernte Verwandte von Grand Theft Auto



Crime Life: Gang Wars (September 2005)

GTA-konform spielt **Crime Life** in einer von Bandenkriegen geplagten, frei begehbaren Großstadt. Untypischerweise nehmen Schusswaffen in der Gangsterkarriere des Helden jedoch eine untergeordnete Rolle ein: Spektakuläre Nahkämpfe im Stile eines **Virtua Fighter** stehen im Vordergrund.



Der Pate (Anfang 2006)

Electronic Arts bedient sich der wohl bekanntesten Mafiageschichte als Vorlage: In der Umsetzung von **Der Pate** treffen Sie auf etliche markante Filmcharaktere. Missionen soll man nicht nur gewaltsam, sondern auch durch Erpressungen oder Einschüchterungen lösen können.



Scarface (2006)

Sie begleiten Tony Montana, im Film von Al Pacino verkörpert, auf seinem blutigen Pfad an die Spitze der städtischen Unterwelt. Vivendi verspricht eine packende Geschichte aus der Feder des Star-Autoren David McKenna (**American History X**; **Get Carter**).

Die Welt nach GTA

San Andreas schon durchgespielt? Für Nachschub ist gesorgt: Just Cause und Total Overdose mixen ebenfalls Schießereien und Verfolgungsjagden.

Von allen Titeln, die sich Spielspaß-Bausteine aus **GTA** „borgen", ist **Just Cause** der interessanteste. Rechts lesen Sie über **Total Overdose**, eine sympathische Mischung aus Renn- und Actionspiel, aber ohne frei begehbare Welt.

Just Cause

Wären da nicht die ganz und gar nicht touristenkompatiblen Explosionen, man könnte beim Anblick der **Just Cause**-Bilder vom Karibikurlaub träumen. Doch Sonne, Strand und Palmen täuschen: Omnipräsente Drogenkartelle und ein korruptes Regime erschweren das Leben im rund 90 Quadratkilometer kleinen Inselstaat San Esperito; der amerikanische Geheimdienst wähnt gar versteckte Massenvernichtungswaffen im Besitz des Diktators, die Welt schwebt in Gefahr! Mit dem Auftrag, die lokalen Rebellen bei einem Putschversuch zu unterstützen, schickt die CIA den auf fingierte Regierungswechsel spezialisierten Agenten Rico Rodriguez ins Feld. Eine furiose Actionszene eröffnet seinen Einsatz: Wachposten schießen ohne zu zögern, als Rodriguez nach einem waghalsigen Fallschirmsprung an einem Strand von San Esperito landet. Mit gezückter Automatikpistole hechtet der kampferprobte Held hinter einem Auto in Deckung. Scheppernd durchlöchert ein Kugelhagel den Wagen, dann müssen die Gegner nachladen. Einige präzise gezielte Salven des Protagonisten ebnen den Weg zum Fahrzeug des ersten CIA-Kontakts auf der Insel. Dank gewohnter Verfolgerperspektive und eingängiger Maus-Tastatur-Steuerung sind **GTA**-Kenner sofort im Spiel. Es folgt eine rasante Verfolgungsjagd quer durch den dichten Dschungel, während der Sie als Bordschütze des Jeeps unzählige Soldaten, Vehikel und sogar Helikopter aus dem Weg räumen. Dass man keinerlei Einfluss auf den tatsächlichen Verlauf der Mission hat, sei ein Unikum: „Spätere Einsätze laufen völlig frei ab", verspricht Chefentwickler Christofer Sundberg. „Wir diktieren dem Spieler nicht, wie er wohin zu gehen hat. Jeder Punkt der Welt ist zu jedem Zeitpunkt erreichbar." Um beispielsweise einen Rebellenführer aus einem Inselgefängnis zu befreien, könnten Sie schnurstracks über die einzige Brücke marschieren. Oder Sie umgehen die Straßensperren im Boot. Besonders Kaltblütige rasen mit einem Auto von einem küstennahen Felsen, springen im letzten Moment hinaus und segeln per Gleitschirm über die Feinde hinweg. Gemeinsam haben alle Varianten neben dem Ziel lediglich eins: ständige Action – friedliche Lösungen gibt es nicht. Es ist die Vielfalt cooler, wenn auch auf Gewalt beschränkter Möglichkeiten, kombiniert mit einer faszinierenden Spielwelt, aus der **Just Cause** seinen Reiz bezieht. Man möchte immer eine noch außergewöhnlichere Lösung oder einen noch entlegeneren Zugang finden. Zwischendurch kurvt man mit gekaperten Autos, Transportern, Hubschraubern, Kampfjets und sogar U-Booten, ganz wie in **Grand Theft Auto**, frei durch die Welt.

„San Andreas Light: Just Cause beschränkt sich auf GTA-Action in einer riesigen Welt."

Ein rudimentäres Politiksystem bestimmt Ihren Fortschritt bei der Machtübernahme. Eliminieren Sie etwa im Rahmen einer Story-Mission einen Politiker, destabilisiert das die Region und Sie können einen Übernahmeversuch wagen. Insgesamt besteht San Esperito aus 34 Provinzen.

„Was die Features angeht, ist **Just Cause** nahezu komplett", schließt Produzent Daniel Wilfor ab – bis Anfang 2006 arbeite man nun konzentriert am Feintuning.

JUSTIN STOLZENBERG

*Just Cause wird ein „San Andreas Light": Friseure, Fitnesstraining und vergleichbare Features würden nur vom eigentlichen Spiel ablenken, finden die Entwickler und beschränken sich konsequent auf die Action. Weil diese toll präsentiert ist und sowohl das Provinzsystem als auch die beachtliche Freiheit motivieren, hat **Just Cause** dennoch das Zeug zum Hit.*

Entwickler: Avalanche
Anbieter: Eidos
Termin: Anfang 2006

Total Overdose

Man könnte von der Story zu **Total Overdose** erzählen. Davon, dass man Ramiro Cruz spielt, einen DEA-Agenten, dessen Vater von mexikanischen Drogenbossen umgebracht wurde und der sich jetzt zu rächen versucht. Man lässt das aber besser sein, weil es wenig zur Sache tut. **Total Overdose** ist kein Spiel großer Worte, prägnanter Charaktere oder langer Zwischensequenzen. In den 20 Einzelspieler-Missionen, die alle in Mexiko spielen, auf Plantagen, in der Wüste oder der Innenstadt, sind die Kanonen die Hauptdarsteller.

Schussgefechte gleichen denen aus **Max Payne 2**: Wenn Ramiro nach Druck auf die Leertaste einen Hechtsprung ausführt und dabei die Waffen zum Gegner hinstreckt, aktiviert sich die Bullet-Time. Je mehr Ziele Sie treffen, bevor ein Zeitlimit abläuft, desto besser. Ein treibender Sprecher kommentiert besonders coole Aktionen: „Spicy Move" heißt es dann etwa. Für jeden Abschuss gibt es Kombo-Punkte, ähnlich wie in **Tony Hawk's Pro Skater**. Davon aktivieren Sie Spezialattacken, so genannte Loco-Mächte: Ramiro als Wirbelwind, der Kugeln in alle Richtungen spuckt, zum Beispiel. Oder Sie rufen sich einen Verbündeten herbei, der in einem lächerlichen Halloween-Kostüm steckt und wild um sich ballert, bis er röchelnd niedersinkt.

Herumstehende Fahrzeuge kentert Ramiro mit der F-Taste. Dann ist **Total Overdose GTA**: Die Reifen wirbeln beim Gasgeben Staub auf, in den Kurven bricht das Heck aus, im Radio spielt Rap-Musik. Die Wege sind sehr linear, eine frei begehbare Großstadt gibt es nicht. Eine Spezialität von Ramiro ist es, geklaute Wagen in Rekordzeit schrottreif zu fahren: Mit Vollgas auf eine Straßensperre zu, kurz vor dem Aufprall aus dem Fenster springen und dem herrenlosen Auto zusehen, wie es alles in die Luft jagt – **Total Overdose** hat sich der Übertreibung verschrieben.

Anspielungen auf die Werke der Regisseure Rodriguez und Tarantino stecken überall. Viele Zitate und Szenen wecken Erinnerungen. Eine Loco-Kraft lässt Ramiro für kurze Zeit zwei Gitarrenkoffer tragen, in denen Schnellfeuergewehre versteckt sind – na, klingelt's? Kreativität kann man den Entwicklern nicht bescheinigen; **Total Overdose** wirkt wie zusammengeklaut.

THOMAS WEISS



*Was **Total Overdose** an Eigenständigkeit und grafischer Finesse fehlt, kann der Spaßfaktor ausgleichen: Rücksichtslos rennt, hüpft und ballert man sich durch Levels mit mexikanischem Flair, immer auf der Jagd nach Kombo-Highscores. Ich freu mich auf die herrlich unbeschwerten Schießereien!*

Entwickler: Deadline Games
Anbieter: Eidos
Termin: 16.09.2005


LINKS- UND RECHTSHÄNDER Zwei Waffen gleichzeitig, das geht nur in Filmen und Spielen. Auch Ramiro schießt gern beidhändig – bei dem Gegneraufkommen ein Muss.


STUNTMAN Rampen erleichtern das Ausführen von Stunts. Für meterhohe Sprünge durch die Luft hagelt es hinterher Kombo-Punkte, die Fähigkeiten freischalten.


KEIN PARDON King Kong geht mit seinen Gegnern nicht gerade zimperlich um.


CHANCENLOS Oftmals bleibt Ihnen keine andere Wahl, als zu fliehen.

King Kong

Im Spiel zu Peter Jacksons gleichnamigem Kinostreifen vermöbeln Sie als haariger Riesengorilla gefräßige Dinosaurier. Das wird ein tierischer Spaß!

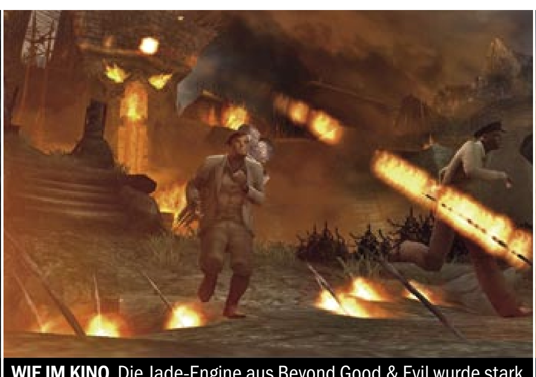
Während **Herr der Ringe**-Regisseur Peter Jackson gerade die Dreharbeiten zu seinem neuen Kinostreifen **King Kong** abgeschlossen hat, arbeitet man bei Ubisoft in Montpellier noch unter Hochdruck an der Fertigstellung des gleichnamigen Computerspiels. Bevor Sie jetzt denken „Nicht schon wieder eine lieblose Filmumsetzung!" und womöglich umblättern – Sie könnten was verpassen! Denn was das Team um **Beyond Good & Evil**-Macher Michel Ancel in der Mache hat, könnte eines der Highlights des Winters werden. In Person des Drehbuchautors Jack Driscoll landen Sie mit Ihrer Filmcrew auf der verlassen geglaubten Insel Skull Island. Kaum angekommen, trachten Ihnen Dinosaurier und andere prähistorische Raubtiere nach dem Leben. Mit Schusswaffen und Speeren setzen Sie sich aus der Ego-Perspektive zur Wehr. Doch eine echte Chance haben Sie nur gegen die kleineren Exemplare. Baut sich ein Tyrannosaurus Rex vor Ihnen auf, sollten Sie schleunigst abhauen und versuchen, das Monster auszutricksen. Möglichkeiten dafür gibt es in der lebendig wirkenden Dschungelwelt von **King Kong** zur Genüge. Seien Sie einfach ein bisschen kreativ. Sie können etwa eine Fledermaus abschießen und Ihren Verfolger mit dieser Delikatesse ablenken oder mit einem Buschfeuer der Bestie den Weg versperren. Ab und an übernehmen Sie sogar die Kontrolle über den mächtigen King Kong. In diesem Fall wechselt die Kamera in die Verfolgeransicht und Sie lassen die Fäuste des berühmten Riesenaffen sprechen. Eine wichtige Rolle kommt ferner der Schauspielerin Ann Darrow zuteil. King Kong ist nicht nur tierisch in die blonde Braut verschossen und schleppt sie ständig mit sich herum, an einigen Passagen ist er auch auf ihre Hilfe angewiesen, beispielsweise um einen Schalter betätigen zu lassen.

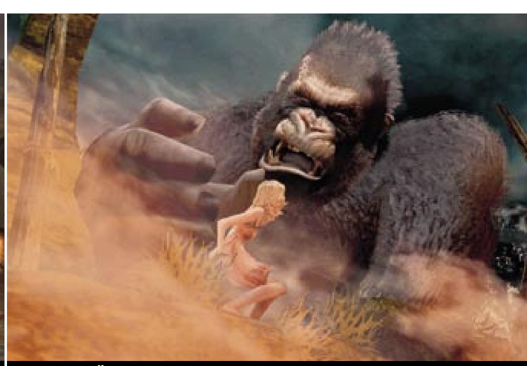
BENJAMIN BEZOLD 

*Affenstark finde ich die filmreife Inszenierung. Ständig passiert um mich herum etwas. Da kämpfen Eingeborene gegen riesige Bestien, ein Tyrannosaurus fällt über seine Artgenossen her oder meine Filmmannschaft bringt Verletzte in Sicherheit. Sehr interessant finde ich auch, dass **King Kong** ohne HUD auskommt. So wissen Sie nie genau, wie viel Munition noch im Magazin steckt oder wann Ihnen die Lebensenergie ausgeht.*

Entwickler: Ubisoft Pictures
Anbieter: Ubisoft
Termin: 16. November 2005


JURASSIC PARK Gegen die Dinosaurier kämpfen Sie nicht nur mit Schusswaffen, sondern auch mit Speeren.


WIE IM KINO Die Jade-Engine aus Beyond Good & Evil wurde stark verbessert und sorgt für solch sehenswerte Spezialeffekte.


GUT GEBRÜLLT Als King Kong müssen Sie mit allen Mitteln Ann Darrow vor den Dinos beschützen.


rat-geber.com
HAMMER PREIS 9,99*€
CHF 16,90
*empf. VK
www.hammerpreis-games.com
Diese Hammerspiele
und noch viele mehr
für krasse 9,99*.
Helga B. aus Aalen:
„Ich krieg 'ne Krise!
Jetzt schreiben die Kids
ihre Wunschzettel schon
im Sommer!"
Singles für Babs!
VERGISS GOTHIC 2 NICH!
BRING MIR SPELLFORCE
...UND URU
Zocken und Sparen!
Ab sofort in allen vernünftigen Kaufstätten.
*Unverbindliche Preisempfehlung Änderungen vorbehalten

1 2 3

1. SCHILDBÜRGER Viele Gegner versuchen sich mit diesen Schilden zu schützen. Bereits nach ein paar Treffern segnen die Teile aber das Zeitliche.

2. SCHADENSREGULIERUNG Geht Ihre Rüstung im Gefecht kaputt, können Sie sie an dem Terminal im Hintergrund gegen Geld reparieren lassen.

3. LEBENSMÜDE Wer sich so nah an einen Mech herantraut, bleibt nicht lange auf den Beinen, denn dessen MG richtet enormen Schaden an.

Bet on Soldier

Top, die Wette gilt: In diesem futuristischen Ego-Shooter setzen Sie bei Gladiatorenkämpfen das letzte Hemd auf Ihren Sieg gegen gnadenlose Söldner.

Seit seine Frau von zwei brutalen Schurken hinterrücks ermordet wurde, verfolgt der Protagonist von **Bet on Soldier**, Nolan Daneworth, nur noch ein Ziel: Rache! Glücklicherweise konnte Nolan die Mörder erkennen: professionelle Söldner der Fernsehsendung Bet on Soldier, kurz B.o.S. Diese gnadenlosen Gestalten kämpfen vor laufender Kamera auf futuristischen Schlachtfeldern eines internationalen Krieges für Geld. In der Hoffnung, den Attentätern irgendwann gegenüberzustehen, bewirbt sich Daneworth für die brutale Gladiatorenshow. An dieser Stelle beginnt für den Spieler die Kampagne des französischen Ego-Shooters. Ihr Ziel besteht darin, sich von der dritten in die erste B.o.S.-Liga hochzufighten, indem Sie sehr lineare Missionen bewältigen. Mal sollen Sie geheime Dokumente stehlen, dann eine Basis infiltrieren oder einfach nur die Stellung halten. Um Ihre teure Ausrüstung – die Sie vor einem Einsatz selbst zusammenstellen – zu finanzieren, nehmen Sie an Wetten teil. Hier entscheiden Sie, welchen B.o.S.-Champion Sie später besiegen wollen. Dabei gilt: Je stärker der Gegner, desto mehr Geld wird Ihrem Konto überwiesen. Der Haken an der Sache: Wann und wo Sie in einem Einsatz auf den Typen treffen, weiß nur der PC. Bis es so weit ist, schießen Sie sich wie in einem typischen Kriegs-Shooter durch verschachtelte Schützengräben, triste Bunkeranlagen und idyllische Paläste. Allein? Das kommt auf Ihren Geldbeutel an. Falls Sie genug auf der hohen Kante haben, können Sie maximal zwei Soldaten anheuern, die Ihnen Feuerunterstützung gegen die unterbelichteten Bots leisten. Das Rezept zum Erfolg ist in **Bet on Soldier** behutsames Vorgehen. Denn Medipacks existieren nicht. Der einzige Schutz vor den Kugeln stellt Ihre Rüstung dar, die sich an bestimmten Terminals reparieren lässt. Was wiederum eine Menge Kohle verschlingt. Sobald ein Fernsehbildschirm das Spielgeschehen unterbricht, stehen Sie dem zuvor herausgeforderten B.o.S.-Söldner im Zweikampf gegenüber. Jetzt bleiben 60 Sekunden, um den Profi kaltzustellen. Besonders spektakulär geschweige denn herausfordernd sind diese Duelle allerdings noch nicht.

BENJAMIN BEZOLD



Schade, dass sich die Wetten lediglich auf ein kurzes Feuergefecht beschränken. Eine Art Turnier mit einer Rangliste hätte mehr Reiz. Zudem frage ich mich, warum ich den Wetteinsatz nicht selber bestimmen kann. Davon abgesehen dürfen Sie sich auf einen sehr soliden Ego-Shooter freuen.

Entwickler: Kylotonn Entertainment
Anbieter: Frogster Interactive
Termin: 25. August 2005



STRASSENSPERRE Diese MG-Stellung können Sie durch die Hochhäuser umgehen.

BORDSCHÜTZE Im Gegensatz zum Multiplayer dürfen Sie in den Kampagnen nicht selber fahren.



DETAILVERLIEBT Nicht nur die Gesichter der Charaktere, auch die Waffen wurden sehr aufwendig modelliert.

Vietcong 2

Vom Dschungel in die Stadt: Der grüne Shooter-Star kehrt zurück und wartet neben packenden Häuserkämpfen mit spannenden Coop-Missionen auf.

Die geschichtsträchtigen Bauwerke Prags interessieren an diesem Freitag keinen der 30 angereisten Journalisten. Stattdessen sind alle Augen auf die Leinwand in dem kleinen Hotelkonferenzraum gerichtet. Sobald das Licht ausgeht, wird Jarek Kolár, Produzent der tschechischen Spieleschmiede Pterodon, den zweiten Teil von **Vietcong** erstmals der Presse vorführen. Natürlich war auch PC Games vor Ort, um direkt von der Front zu berichten.

Gleich zu Beginn ist die erste Überraschung des Tages perfekt: Statt im Busch finden wir uns in einer Stadt wieder. „Die wichtigste Neuerung gegenüber dem Vorgänger ist das Szenario", erklärt Kolár. „**Vietcong 2** spielt fast ausschließlich in der riesigen Metropole Hue." Die hat Pterodon mit einer beeindruckenden Liebe zum Detail anhand von zeitgenössischen Fotos nachgebildet. Telefonleitungen säumen die Straßen, Plakate und Werbeschilder verzieren die Häuser und Autowracks parken am Gehsteig. Das Ziel der gezeigten Mission ist, eine strategisch wichtige Brücke zu sichern. Was sich recht einfach anhört, entpuppt sich als wahres Himmelfahrtskommando. Denn überall in den engen Gassen lauern Vietcong. Sei es auf Balkonen oder hinter Mülltonnen. Glücklicherweise sind Sie in der grünen Hölle auch in Teil 2 nicht auf sich allein gestellt. Vier GIs folgen Ihnen auf Schritt und Tritt, leisten Feuerunterstützung und verarzten Sie. Dank der neu entwickelten KI bleiben die Soldaten niemals mitten auf einer Kreuzung stehen, sondern suchen stets von selbst Deckung. Wer mag, kann dem kompletten Trupp sogar auf dieselbe unkomplizierte Art und Weise, wie es in **Brothers in Arms** der Fall war, einen Wegpunkt zuweisen. Zwingend nötig ist das allerdings nicht, wie Kolár verrät: „**Vietcong 2** ist kein Taktik-Shooter. Die kämpferischen Fähigkeiten des Spielers stehen im Vordergrund. Deshalb kann man auch gewinnen, ohne einen einzigen Befehl zu geben." Während wir im Sperrfeuer einer feindlichen MG-Stellung liegen, ruft unser Funker namens Tommyboy um Unterstützung. Kurz darauf rollt ein M-48-Panzer an und macht den Weg frei. An dieser Stelle endet die Mission und wir springen zum nächsten Einsatz, in dem wir einen feindlichen Scharfschützen in den Häusern finden und ausschalten sollen. Im Gegensatz zu Ihrer Spielfigur können Kameraden im Übrigen nicht sterben. Ihre Leute werden lediglich kurzzeitig außer Gefecht gesetzt und sind anschließend wieder fit. Dadurch will Pterodon Frusterlebnisse in Grenzen halten.

Über die zweite Kampagne, in der Sie als Vietcong kämpfen, breitete Pterodon leider noch den Mantel des Schweigens. Dafür durften wir in einem Internetcafé den Mehrspieler-Modus antesten. Besonders gut gefallen haben uns die kooperativen Einsätze, in denen acht durchdachte Charakterklassen zum Einsatz kommen.

BENJAMIN BEZOLD



Vietcong 2 gefällt mir schon allein deswegen besser als der Vorgänger, weil ich nicht ständig Angst haben muss, in eine fiese Falle zu tappen oder mich zu verirren. An der Grafik muss Pterodon allerdings noch etwas feilen. Die gezeigte Version wirkte im Vergleich zu den Screenshots nämlich erschreckend schwach.

Entwickler:	Pterodon/Illusion Softworks
Anbieter:	Take 2
Termin:	Oktober 2005



GEGRILLTE KÄFER Solche Elektrozäune halten große Mengen von Bugs auf. Doch manchmal sind sie kaputt, dann müssen Sie einen Techniker beim Reparieren beschützen.

FEUERKRAFT Wenn das Mündungsfeuer länger als die Waffe ist, die es verursacht, dann gibt das Selbstvertrauen. Die Bugs hingegen wirken unbeeindruckt.

GROSSANGRIFF Die Spezialität des Tanker-Insektes: Mauern einstürzen lassen und Flammen in die Menge speien. Ein Trooper ist getroffen und geht zu Boden.

AUA, AUA, AUA! Ist makaber, beweist aber, wie genau die Entwickler den Film umsetzen. Es gibt etliche solcher Situationen.

GEWALTIG! Um dieses Ungetüm zu besiegen, ist mehr als panzerbrechende Munition vonnöten. Zielen Sie auf den Kopf und benutzen Sie Granaten!

Starship Troopers

Das große Krabbeln beginnt diesen Winter: Dann lässt Entwickler Strangelite bis zu 300 Käfer gleichzeitig auf die Spieler los.



EIN BUG

Diesen Käfer haben die Starship Troopers auf den Namen Warrior getauft. Er gehört zur Infanterie der Insekten. Andere Monster greifen auch aus der Luft an.

Man kann in den Film **Starship Troopers** viel hineininterpretieren. Dass er mit seinen überspitzten Darstellungen von Militarismus, Faschismus und Gewalt vor den Gefahren eines diktatorischen Staats warnen will, zum Beispiel. Das Spiel hat diesen Anspruch nicht, hier geht's ziemlich geradlinig zur Sache: Dauerfeuer gegen Käfer, die ununterbrochen auf den Spieler zustürmen.

Wie im Film

Einige Levels haben sich die Entwickler selber ausgedacht, andere sind eng mit der Vorlage verknüpft, wie der Angriff auf Whiskey Outpost: Der Spieler steigt auf den Verteidigungswall der Basis und beobachtet, wie sich in der Ferne, da, wo sich Erde und Himmel treffen, ein Staubwirbel bildet. Umrisse von Käfern tauchen auf, erst wenige, dann immer mehr, bis der ganze Bildschirm voller Insekten ist. „Bugs, Sir! Millions of them!", ruft ein Soldat. Ganz Recht hat er nicht, denn die eigens für **Starship Troopers** gebaute SWARM-Engine kann „nur" rund 300 der Insekten darstellen.

Eine Massenschlacht ist's trotzdem: Unten die Käfer, die im Kugelhagel zerplatzen, oben das Mündungsfeuer, das rhythmisch zum Rattern der Geschütztürme flackert. Doch die Viecher geben nicht auf, Nachschub ist unterwegs, ein überdimensionaler Käfer, Tanker genannt, bläst zum Angriff, indem er seinen Kopf als Rammbock einsetzt. Die Mauern stürzen ein, der Tanker speit Flammen in die Menge. Was tun? Ein gut getimter Granatwurf ins Maul des Ungetüms hilft.

Nicht wie im Film

In anderen Missionen ist die Nähe zum Film weniger spürbar. Ein Auftrag findet nachts statt, der Weg führt über zerklüftete Oberflächen. Die Bugs haben schwere Geschütze aufgefahren, sie schießen mit Explosivgeschossen, die lärmend weitere Krater in den Boden reißen. Die Aufgabe des Spielers ist es, dem Truppenleiter zu folgen. Der entscheidet, wann die Luft rein genug ist zum Weitergehen. Manchmal täuscht er sich, dann springen sporadisch Bugs hinter Felsen hervor und spießen Soldaten mit ihren tödlichen Beinen auf – der Kampf gegen Insekten ist eben auch Splatter, der Film schreibt es vor.

Missionsvielfalt

Während der 10 bis 15 Spielstunden sind Sie nicht nur in Außenarealen unterwegs. Die Entwickler haben auch Innenlevels angekündigt, Geheimlabore, Bug-Nester und Minen. Nicht immer schießen Sie im Team, manche Einsätze funktionieren solo besser, etwa die Infiltration von Außenposten. Fahrzeuge wird es trotz weitläufiger Gebiete nicht geben, man kann das als Verneigung vor dem Film verstehen: Darin kämpfen die fortschrittlichen Elite-Soldaten auch lieber zu Fuß, obwohl sie technisch bereits in der Lage sein müssten, mit gepanzerten Vehikeln verlustfreier Krieg zu führen.

Dafür sind die Waffen schön wuchtig ausgefallen: Das Sturmgewehr Morita Mark 2 verschießt panzerbrechende Projektile und im zweiten Feuer-Modus Schrotladungen mit großem Wirkungsradius. Übertreiben Sie's aber nicht, sonst läuft die Knarre heiß und versagt den Dienst – schlecht, wenn gerade fünfzig Käfer herantrippeln.

Hardware-Schweiß fließt

Grafisch hält sich **Starship Troopers** zurück, Source-Qualitäten darf man nicht erwarten. Die Käfer sehen hübsch ekelig aus, ihr Chitin-Panzer glänzt im Sonnenlicht. In der Nachtmission huscht der Lichtkreis der Taschenlampe über die Erde, der man ihre Unebenheit ansieht, weil winzige Mulden Schatten werfen. Das ist alles okay, aber nicht überragend. Trotzdem soll die finale Version einem Drei-Gigahertz-Rechner mit einem Gigabyte RAM kaum Verschnaufpausen gönnen; hoffentlich wird da noch optimiert. (tw)

THOMAS WEISS

Ich empfand die Steuerung beim Spielen der Beta-Version als zu ungenau und die Grafik ruckelte selbst auf unserem High-End-Rechner. Strangelite sollte diese Probleme bis zum Winter in den Griff bekommen, bis dahin ist schließlich noch viel Zeit. Wenn alles klappt, bin ich guter Dinge, was den Spielspaß anbelangt.

Entwickler: Strangelite
Anbieter: Empire
Termin: Winter 2005



ZIELÜBUNG Dass so viele Bugs auf einmal angreifen, hat einen Vorteil: Statt sorgfältig zu zielen, reicht lockeres Draufhalten. Jedenfalls so lange, bis die Munition alle ist. Dann haben Sie ein Problem ... besser gesagt: viele Probleme!



*Flatrate ist nicht au[redacted], sondern gilt überall, wo DSL verfügbar ist. Angebot gilt nur bei gleichzeitiger Bestellung eines freenetDSL-Ansc hlusses ab € 16,90 mtl. Einmaliger Bereitstellungspreis für DSL1000 € 49,90. In vielen Ar[redacted]slaufzeit 12 Monate, automatische Verlängerung um jeweils weitere 12 Monate, wenn keine Kündigung mindeste ns 2 Monate vor Ablauf der Vertragslaufzeit erfolgt. Kostenloses Telefonieren nur bei[redacted]freenet iPhone zu einem anderen freenet iPhone geführt werden. Um freenet iPhone nutzen zu können, benötige n Sie einen Online-Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Mit Erscheinen dies[redacted]en Angebote ihre Gültigkeit. Alle Angebote gültig bis zum 31.07.2005. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt.



MIT KÖPFCHEN Verbessertes Stellungsspiel durch überarbeitete künstliche Intelligenz soll der Offensive neue Impulse geben.

FIFA 2006

Der fußballerische Sachverstand der Millionäre in kurzen Hosen ist verbesserungsfähig: Neue KI soll das hübsche Fußballtreiben spielerisch reifen lassen.

Bei Fußballsimulationen findet alle Jahre wieder ein traditionelles Lokalderby statt, das ein bisschen an den ewigen Kampf Bayern gegen 1860 München erinnert. Hinter der **FIFA**-Serie steckt der große EA-Konzern mit der prallen Portokasse, Exklusivlizenzen und unzähligen Verkaufscharts-Meistertiteln. **Pro Evolution Soccer** von Konami ist dagegen der schön spielende Underdog mit weniger offiziellen Ligen und Grafikaufwand, aber einer treuen, wachsenden Fanbasis.

Doch die weiteren **FIFA**-Geschicke steuert nun mal nicht Uli Hoeneß, sondern Hugues Ricour. Der Franzose macht sich nicht nur Sorgen um die Ergebnisse seiner Nationalelf in der WM-Qualifikation, sondern hat auch eine ehrgeizige Checkliste abzuarbeiten. Bei **FIFA 2005** überzeugten Verbesserungen hinsichtlich Ballphysik und schnellem, direktem Annehmen und Weiterspielen des Leders. Die nächsten Punkte im Hausaufgabenbuch des Entwicklungsteams sollen nun mit **FIFA 06** in Angriff genommen werden: Stellungsspiel, Taktiken, Spielrhythmus.

Der Weisheit letzter Schuss

„Künstliche Intelligenz ist bei Fußballsimulationen ein schwieriges Thema, einfach weil so viele Spielfiguren gleichzeitig auf dem Platz agieren" seufzt Ricour. Wichtigster Neuzugang im unformierten Entwicklungsteam ist deshalb ein Grüppchen KI-Programmierer, das Electronic Arts aus seiner Tokio-Filiale einfliegen ließ. Die machten nämlich eine Simulation für den japanischen Markt, die sich nach Ansicht Ricours „einfach mehr wie richtiger Fußball anfühlte. Und diese Experten arbeiten jetzt an **FIFA**."

Taktische Raffinesse

Ein weiterer wichtiger Faktor, um den Spielablauf glaubhafter und weniger schablonenhaft zu gestalten, ist die überarbeitete Taktikauswahl. In der Offensive und der Defensive können Sie jeweils vier Verhaltensmuster kombinieren, um das Verhalten der Mitspieler zu steuern. Zum Beispiel Raumdeckung mit Abseitsfalle verbinden oder Pressing mal mit, mal ohne Manndeckung ausprobieren. Gamepad-Besitzer tippen einfach das Digital-Steuerkreuz an, um ohne Beeinträchtigung des Spielflusses ihre taktischen Anweisungen zu geben. „Es wird einige Zeit dauern, um alle Nuancen zu lernen und herauszufinden", verspricht Hugues Ricour mehr Taktiktiefe.

Die Partie kann kippen

Ähnlich wie im richtigen Fußball sollen psychologisch bedeutsame Ereignisse das Momentum beeinflussen. Dezente Auswirkungen auf die Spielerwerte hat es zum Beispiel, wenn kurz vor Ende ein Anschlusstreffer gelingt (gut) oder der Teamkapitän vom Platz geht (schlecht). Ein neuer Wert namens Team-Chemie verrät, in welchem Maße eine Mannschaft von solchen Faktoren beeinflusst wird. Langfristig eingespieltes Personal zieht sich besser aus der Affäre.

Vor lauter Besinnung auf Verbesserungen, die den Spielablauf prägen, hat **FIFA 06** traditionelle Serienstärken nicht vergessen. Zwar fehlt ein WM-Qualifikationsmodus für Nationalteams (den hebt sich EA Sports offensichtlich für ein 2006 erscheinendes offizielles WM-Spiel auf), aber 21 Vereinsmannschafts-Ligen bieten eine beeindruckende Menge an authentischen Teams mit über 10.000 Spielern.

Schönspielerei

Solisten machen im komplexeren Manager-Modus langfristig Karriere, für Kicks im Freundeskreis gibt es dagegen die neue Statistik- und Ranglisten-Verwaltung namens FIFA Lounge. Lebensechte Spieler-Modelle, feineres Flutlicht und überarbeitete Stadionarchitektur sorgen auch in der nächsten Saison für grafiktechnische Schönheitspreise. Außerdem gehen einige Detailwünsche der Fanbasis endlich in Erfüllung, zum Beispiel editierbare Rückennummern oder das Speichern von Replays. Als Bonus lassen sich auch Rasenpfleger von gestern als Spielfiguren freischalten, darunter die Herren Beckenbauer, Völler und Krankl. Sogar ein an **Pro Evolution Soccer** angelehntes Kontrollschema ist geplant, um wechselwilligen Spielern den Umstieg zu erleichtern.

„**FIFA 06** ist eine Simulation", betont Hugues Ricour abschließend. Hauptzielgruppe des Produkts sind europäische Kenner der Materie. Mit „Sünden" soll Schluss sein: Die Punkte „Geskriptete Ereignisse, Eintönigkeit, Frustrationen" hat der EA-Produzent auf seiner Liste energisch durchgekreuzt.



MEISTER DER GRAFIKKARTEN Authentische, bis ins Detail nachgebaute Stadien versprechen Fußballfest-Atmosphäre.

DRIBBEL-TROUBLE Chelsea-Star Frank Lampard vernascht die gesamte Bayern-Hintermannschaft und schiebt bequem ein.

JAGDSZENEN IM STRAFRAUM Ein neues Ballabschirm-Manöver erleichtert das erfolgreiche Ausbremsen aufdringlicher Verteidiger.



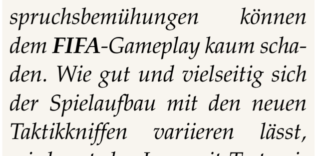
Vereinsmeierei: So machen Sie Karriere

Gut gedacht, aber substanzarm gemacht war der Karriere-Modus in **FIFA 2005**. Im Laufe von 15 Saisons kann man munter Vereine wechseln und in internationalen Ligen auf Trophäenjagd gehen. In **FIFA 06** erhält diese Spielvariante mehr Tiefgang. Die Personalplanung wird durch einen Transfermarkt mit Spielersuchfunktionen und Vertragsverhandlungen interessanter. Sie haben jetzt auch Einfluss auf wirtschaftliche Aspekte wie die Wahl des Hauptsponsors. Die eigentlichen Spiele können Sie selber bestreiten oder zeitsparend simulieren lassen. Nicht von den ersten Bildschirmfotos täuschen lassen: In der fertigen Version wird es natürlich deutsche Texte geben.

ALLSEITS BELIEBT Das Hauptmenü zeigt mit drei separaten Werten an, wie Sie beim Präsidium, bei den Spielern und den Fans in der Gunst stehen.

VOR DEM SPIEL Aufstellung und Eintrittskartenpreise festlegen sowie entscheiden, ob Sie selber kicken oder das Match simulieren lassen.

ERGEBNISKORREKTUR Packt Sie angesichts des Zwischenstands das Grauen, können Sie per Knopfdruck jederzeit in das laufende Spiel einsteigen.



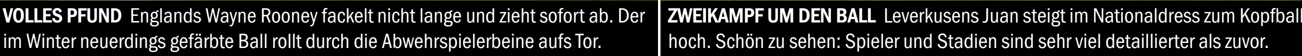
HEINRICH LENHARDT

*Starke Simulations- und Anspruchsbemühungen können dem **FIFA**-Gameplay kaum schaden. Wie gut und vielseitig sich der Spielaufbau mit den neuen Taktikkniffen variieren lässt, wird erst der Langzeit-Test zeigen. Unsere ersten Probepartien im Entwicklungsstudio kickten sich schon recht interessant und munter. Das Geschehen wirkt weniger nach Schema F gestrickt, Übersicht und Improvisationsfreudigkeit zahlen sich vermehrt aus.*

Entwickler: EA Canada
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2005







VOLLES PFUND Englands Wayne Rooney fackelt nicht lange und zieht sofort ab. Der im Winter neuerdings gefärbte Ball rollt durch die Abwehrspielerbeine aufs Tor.

ZWEIKAMPF UM DEN BALL Leverkusens Juan steigt im Nationaldress zum Kopfball hoch. Schön zu sehen: Spieler und Stadien sind sehr viel detaillierter als zuvor.

Pro Evolution Soccer 5

Nach dem Double soll nun das Triple her: Die derzeit beste Fußballsimulation will auch im dritten Anlauf vor FIFA landen. Die Chancen dazu stehen gut.

Die Grafik von PES 5

Mit einer detaillierteren Optik und noch authentischeren Animationen will **PES 5** der **FIFA**-Serie auch grafisch in die Parade grätschen: Im Winter schnauben die Kicker sichtbare Atemwölkchen aus Mund und Nase, ziehen neuerdings ihr schmutziges Trikot über die Hose, tragen modische Armbänder oder haben getapte Finger. Außerdem soll die Umgebungsgrafik der Stadien realistischer aussehen. Pfannkuchenplatte Zuschauer wird es nicht mehr geben.



Schon verrückt: Da werkeln die Experten von EA Sports seit inzwischen zehn Jahren mit einem international besetzten Entwicklerteam an der **FIFA**-Serie und 2003 taucht plötzlich ein gewisser Shingo Takatsuka aus dem Fußball-Entwicklungsland Japan auf und zeigt mit „seinem Baby" **Pro Evolution Soccer** auch den PC-Spielern, wo der Frosch die Locken hat. Zwar konnte es der Konsolenkick aus Fernost nicht mit der fernsehreifen Präsentation und den Massen an Originaldaten eines **FIFA Soccer** aufnehmen, er triumphierte dafür aber dort, wo es seit Sepp Herbergers Zeiten wichtig ist: auf'm Platz!

Noch realistischer

Für den fünften Teil seiner Sahnesimulation, die parallel auch für die Konsolen PlayStation 2 und Xbox sowie Sonys PSP erscheint, verspricht **PES**-Erfinder Takatsuka zahlreiche Detailverbesserungen, die ein noch realistischeres Spielerlebnis ermöglichen sollen. Und man darf guter Dinge sein, dass es sich bei dieser Ankündigung um keine heiße Luft handelt. Denn wie man ein praktisch perfektes Spiel noch optimiert, haben die Entwickler bereits anhand unseres aktuellen Referenz-Kicks **Pro Evolution Soccer 4** demonstriert.

Alles unter Kontrolle

Keinesfalls umgekrempelt, aber um eine Reihe neuer Moves und Aktionen erweitert wird die Steuerung. Gamepad-Artisten dürfen sich auf noch variantenreichere Dribblings sowie neue Pass-, Flanken- und Schussoptionen freuen. Unter anderem wird es möglich sein, auch mit der normalen Pass-Funktion einen Ball in den freien Raum – und nicht wie bisher automatisch in den Fuß des nächsten Mitkickers – zu spielen. Außerdem ist eine minimal direktere Steuerung geplant. Sätze verzweifelter Spieler wie „Aber ich hatte doch schon längst auf Schuss gedrückt!", bevor ein Abwehrspieler in letzter Sekunde noch dazwischengrätschte, sollen der Vergangenheit angehören. Genau wie ein paar kuriose Aktionen der Torhüter, die zukünftig zwar stärker agieren, aber die Kugel auch mal abprallen lassen. Dafür rollen Sie zukünftig gefangene Bälle nicht nur zu Ihren Abwehrspielern, sondern beherrschen auch den bekannten Schleuderwurf über weitere Distanzen.

Mehr Originaldaten?

Aber auch abseits des Platzes tut sich was: So ist eine sehr viel umfangreichere Meisterliga geplant, die dank neuer Managerfunktionen länger an den Monitor fesselt. Zudem soll der Online-Modus stabiler und mit weniger Verzögerungen laufen. Fraglich ist noch, welche Ligen und Nationen zukünftig mit Originaldaten auflaufen. An den Umfang eines **FIFA 2006** wird aber auch **Pro Evolution Soccer 5** nicht herankommen.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

*Die angekündigten Verbesserungen klingen nicht nur sinnvoll, sondern sehen auch verdammt lecker aus. Optisch dürfte man die Unterschiede zu **FIFA 2006** in diesem Winter mit der Lupe suchen müssen. Die spielerischen Neuerungen sollten ausreichen, um zum dritten Mal in Folge an der Spitze zu landen.*

Entwickler: Konami
Anbieter: Konami Europe
Termin: Oktober 2005



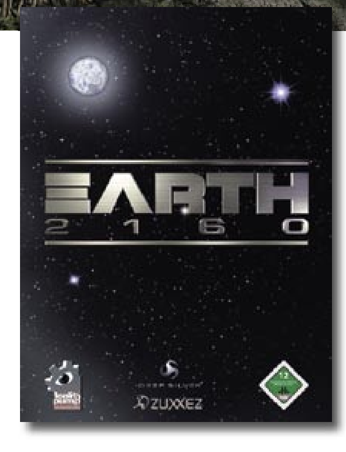
Reise auf den Mars

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** den Echtzeit-Strategiehit **Earth 2160!**

Im Jahre 2150 kollabierte unsere Erde – nur ein paar tausend Menschen gelang die Flucht. Die darauf folgenden Jahre verbrachten sie damit, auf dem roten Planeten eine erdähnliche Atmosphäre zu erzeugen, neue Technologien zu entwickeln und neue Zivilisationen zu begründen. Doch im Jahr 2160 geschieht etwas Unerwartetes in der neuen Welt. **Earth 2160** ist die offizielle Fortsetzung der vielfach ausgezeichneten und populären Topseller **Earth 2140** und **Earth 2150** und bietet eine Vielzahl neuer Features, um selbst die ausgefallensten Wünsche der weltweiten Community zu befriedigen. Die Earth-4-Grafik-Engine ermöglicht beeindruckende, im Genre nie zuvor gesehene Nahaufnahmen, Cutscenes und ein revolutionäres Bild-im-Bild-Feature. Umfangreiche Forschungs- und Kombinationsmöglichkeiten bei der Fahrzeugkonstruktion, ein flexibler Basisbau und gelegentliche Einzelkämpfermissionen ergeben in der Summe das wohl umfassendste Strategie-Erlebnis der letzten Jahre!







Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Earth 2160 (Art.-Nr.: 002702)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 21

NAME: Rainer Stein
ALTER: 39 Jahre
BERUF: Fachinformatiker
ZULETZT GESPIELT: GTR, Half-Life 2

NAME: Philipp Reuter
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Student
ZULETZT GESPIELT: GTA San Andreas

NAME: Sebastian Bauer
ALTER: 18 Jahre
BERUF: Fachinformatiker
ZULETZT GESPIELT: Live for Speed S2, WoW

NAME: Jan Kersten
ALTER: 18 Jahre
BERUF: Schüler
ZULETZT GESPIELT: WoW, Half-Life 2

NAME: Markus Hahner
ALTER: 17 Jahre
BERUF: Bäcker
ZULETZT GESPIELT: Boiling Point, Juiced

NAME: Sergej Andrejew
ALTER: 17 Jahre
BERUF: Schüler
ZULETZT GESPIELT: GTA San Andreas

NAME: Christopher Mauro
ALTER: 16 Jahre
BERUF: Arbeitslos
ZULETZT GESPIELT: Counter-Strike

PC GAMES Sneak Peek: Dabei sein!

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Topspiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung! Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fanpaket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- **GTR-Vollversion, handsigniert von GT-Pilot Henrik Roos**
- **Vollversion GT Legends**
- **GTR-T-Shirt und Mütze**

Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

GT Legends

PC Games spendierte sieben Autonarren eine ausgiebige Probefahrt mit dem rasanten GTR-Nachfolger GT Legends.

Anstatt Fernando Alonso oder Kimi Räikkönen beim Qualifying in Silverstone die Daumen zu drücken, kämpfen sieben Motorsport-Fans an diesem Samstag lieber persönlich um die Poleposition. Denn PC Games lud in die Redaktion nach Fürth, um das mutmaßlich heißeste Rennspiel des Jahres anzutesten. Die Rede ist von **GT Legends**, dem Nachfolger des erfolgreichen **GTR**. Im Mittelpunkt der Simulation stehen klassische Rennen der 60er- und 70er-Jahre und somit echte Traumwagen, die das Herz eines jeden Autofreaks zum Übertakten bringen. Während 10tacle-Pressesprecher Marcel Jung eine kurze Einführung zum Spiel gibt, merkt man den Testpiloten förmlich an, wie ihr Bleifuß vor Begierde zuckt. Oder wie würden Sie sich beim Anblick eines Ford Mustang, Mercedes 300 SL oder DeTomaso Pantera verhalten? Sicher nicht viel anders. Jan Kersten reiste sogar extra sechs Stunden lang aus Berlin an, um vor seiner Führerscheinprüfung am Simulator nochmals zu üben. Eine clevere Entscheidung, denn **GT Legends** steht seinem Vorgänger in puncto Realismus in nichts nach. Und den nutzten Weltklassefahrer wie Gianni Morbidelli bekanntlich zu Trainingszwecken. Dank der offiziellen FIA-Lizenz der aktuellen Rennserien FIA GTC '65, FIA TC '65 und FIA GTC-TC '76 tragen übrigens alle knapp 100 enthaltenen Autos die Originalnamen.

Um Punkt 11 Uhr öffnet Marcel Jung schließlich die Boxengasse für die erste Gruppe, der auch Rainer Stein angehört. Ego-Shooter liegen dem Informatiker weniger; deswegen greift er in erster Linie zu Simulationen wie **GTR**. Was man sofort merkt: Souverän lenkt er seinen Lotus Cortina über die Strecke von Anderstorp – und das wohlgemerkt auf dem höchsten der fünf Schwierigkeitsgrade. Auf Unterstützung durch eine Traktionskontrolle, Lenk- oder Bremshilfe muss man hier verzichten, stattdessen kommt es ganz aufs fahrerische Können an. Von Problemen bleibt Rainer aber nicht verschont. Die glaubwürdigen Force-Feedback-Effekte des Logitech-MOMO-Wheels treiben ihm Schweißperlen auf die Stirn: „So etwas bin ich gar nicht gewohnt, weil sich an meinem Schreibtisch kein Lenkrad anbringen lässt." Besonders gut gefallen Rainer giftige Heckschleudern, zu denen unter anderem der BMW CSL und der Renault Alpine A110 gehören: „Ich liebe es, zu driften", kommentiert der 39-Jährige einen atemberaubenden Powerslide, den er anhand der Replay-Funktion nochmals aus der Außenansicht bewundert. Plötzlich ertappen wir Rainer dabei, wie er mitten im Rennen in Gegenrichtung unterwegs ist: „Mal sehen, wie gut die KI ist." Dabei kommt er zu dem Schluss, dass die Gegner Hindernissen zu spät ausweichen. Schon zuvor bemängelte er, dass die Konkurrenz zu sehr auf der Ideallinie beharrt. Nichtsdestotrotz wurden seine Erwartungen dank exzellenter Fahrphysik und tollen Sounds aber erfüllt.

Der Vorgänger auf dem Wühltisch

GTR ist demnächst als Budget-Version erhältlich.



Preisbewusste Motorsportfans sollten sich den 8. September rot im Kalender markieren. Dann nämlich legt Electronic Arts das ultrarealistische Rennspiel **GTR** neu auf. Für schlappe 20 Euro erwerben Sie den nach wie vor exzellenten Vorgänger von **GT Legends**, der akkurat die FIA-GT-Serie des Jahres 2003 simuliert. Freuen Sie sich unter anderem auf eine Fahrt in der Dodge Viper oder dem Saleen S7-R.

Tastatur statt Lenkrad

Im Gegensatz zu Rainer hat Philipp Reuter zu Beginn arge Probleme, auf der Piste zu bleiben. Besonders scharfe Kurven machen dem Studenten zu schaffen. Immer wieder landet er im Kiesbett oder verliert gar nach einem Abflug in den Reifenstapel den Frontspoiler: „Ich bin noch nie mit Lenkrad gefahren, ich probiere es jetzt mit der Tastatur." Man mag es kaum glauben, auf einmal blicken die Gegner nur noch in die zwei fetten Endrohre seines grünen Lotus Elite. Somit liefert Philipp an diesem Samstag den besten Beweis, dass **GT Legends** im Gegensatz zu **GTR** verdammt gut mit Tastatur funktioniert und man durchaus auf Zusatzeingabegeräte verzichten kann. Nicht ganz überzeugen konnte Philipp dagegen der Karriere-Modus. Er hätte sich eine Minimalstory wie in **NfS Underground 2** gewünscht. Trotzdem motiviert es ihn enorm, neue Fahrzeuge freizuspielen. Das funktioniert in **GT Legends** fast wie im echten Leben. Durch Siege verdienen Sie Geld, von dem Sie sich beim Händler ein neues Auto kaufen können. Als „sehr cool" bezeichnet Philipp ferner die Möglichkeit, den Fahrer stets in Richtung der Ideallinie blicken zu lassen. So können Sie noch leichter den Streckenverlauf erkennen, was sehr hilfreich ist, wenn Sie keinen Headtracker benutzen.

Gerade mal ein paar Minuten vergehen, bis Sebastian Bauer das erste Rennen im Amateur-Modus gewinnt. „Kein Wunder", meint der Fachinformatiker aus Gaggenau. „Ich hatte ja noch Fahrhilfen wie ABS und Traktionskontrolle an. Jetzt geht's erst richtig los!" Obwohl im folgenden Grand Prix alle elektronischen Spielereien deaktiviert sind, hängt Sebastian scheinbar mühelos die Konkurrenz ab. Selbst mit dem ungemein schwer zu beherrschenden DeTomaso bleibt er dem Kiesbett fern. Als sich hinter seinem Monitor eine Traube ungläubig blickender Testfahrer versammelt, verrät er sein Erfolgsrezept: „Ich spiele **Live for Speed S2** täglich online im Team, da bekommt man mit der Zeit etwas Übung." Rallye-Titel gefallen dem 18-Jährigen übrigens überhaupt nicht. Ihn reizen Überholmanöver, was man seinem Fahrstil anmerkt. Wie ein

»Perfekt für Liebhaber alter Autos«

MARKUS ÜBER GT LEGENDS: „Technisch ist GT Legends auf der Überholspur unterwegs. Sehr gut haben mir die riesige Fahrzeugauswahl und die authentischen Rennstrecken gefallen."



DÄMMERUNG Kurz vor Sonnenuntergang startet dieses Rennen. Nach wenigen Runden wird die Dunkelheit über die Strecke hereinbrechen.

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: GT Legends

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



Grafik



Leser: Besonders großes Lob ernten die detaillierten Cockpits, in denen Sie sogar die Hände und Füße des Piloten erkennen. Außerdem gefallen den Lesern die fließenden Tag-/Nachtwechsel. Einzig und allein die tristen Streckenbegrenzungen stechen negativ ins Auge.

PC Games: **GT Legends** ist der Schönling unter den Rennspielen. Neu im Gegensatz zu **GTR** sind übrigens animierte Boxencrews.

Fahrphysik



Leser: Als größte Stärke von **GT Legends** empfinden alle Tester die exzellente Fahrphysik. Jedes Auto verhält sich genau so, wie man es vom realen Vorbild erwartet. Ebenfalls großen Anklang fanden die präzise Lenkradsteuerung sowie die gelungenen Force-Feedback-Effekte.

PC Games: Authentischer kann sich eine Autofahrt am PC nicht anfühlen. Das Physikmodell ist einsame Spitze.

Karriere-Modus



Leser: Auf durchweg positive Resonanz stieß der Karriere-Modus. Dass man mit schwachen Autos anfängt und sich langsam hocharbeitet, erleichtert den Einstieg enorm. Für Langzeitmotivation sorgt die Möglichkeit, neue Autos freizuschalten. Schade nur, dass es keinerlei Storyelemente gibt.

PC Games: Endlich gehört die große Schwäche von **GTR** der Vergangenheit an.

Schwierigkeitsgrad





Leser: Dank der fünf Schwierigkeitsgrade und diverser Fahrhilfen lässt sich **GT Legends** perfekt dem eigenen Können anpassen. Nur die mangelnde Streckenkenntnis bereitete einige Schwierigkeiten.

PC Games: An unserem Sneak Peek nahmen sowohl Simulationsexperten als auch Anhänger von Arcade-Racern teil. Beide Lager kamen problemlos mit **GT Legends** klar.

Künstliche Intelligenz



Leser: Wie bereits in **GTR** fahren die Gegner leider fast schon zu perfekt. Unfälle sind eine Ausnahme. Kleinere Fehler unterlaufen ihnen aber trotzdem hin und wieder. Ferner nimmt der Computer Hindernisse zu spät wahr.

PC Games: Die KI passt sich dem Schwierigkeitsgrad an. Auf dem einfachsten Level kann man sogar trotz mehrmaliger Ausflüge ins Kiesbett locker gewinnen.

Schadensmodell



Leser: Einstimmig wurde das Schadensmodell kritisiert. Unfälle wirken sich zu schwach auf das Fahrgefühl aus. Die Aufhängung scheint durch Kollisionen kaum in Mitleidenschaft gezogen zu werden. Es wäre wünschenswert, wenn Schäden optisch differenzierter dargestellt würden.

PC Games: Entwickler Simbin verteidigt das Schadensmodell als realistisch, da es sich um relativ robuste Autos handelt (s. Interview).

Profi pirscht er sich im Windschatten heran – das funktioniert in **GT Legends** ganz hervorragend, wie er uns verriet – und bremst den Vordermann in der Kurve gekonnt aus. Natürlich baut auch ein Profi den einen oder anderen Unfall. In diesem Fall stört Sebastian nicht sein Ausrutscher, sondern das Schadensmodell. Kollisionen wirken sich für seinen Geschmack zu schwach auf das Fahrverhalten aus. Die Radaufhängung scheint zum Beispiel kaum in Mitleidenschaft gezogen zu werden. Außerdem sollte sich die Karosserie optisch deutlicher verformen. Dann wäre **GT Legends** nahezu perfekt.

Bahn frei für Runde 2!

Nach gut 90 Minuten endet für die erste Gruppe die Test-Session. Besonders begeistert sind die Piloten darüber nicht. Denn bereits die Beta-Version liefert Fahrspaß pur. Besonderes Lob von allen Seiten erntet die realistische Fahrphysik und die interessanten Autos. Jan Kersten freut sich riesig, dass er endlich hinter dem Lenkrad Platz nehmen darf. Auch wenn er die Cockpits mit den animierten Armen und Füßen des Fahrers wunderhübsch findet, schaltet er sofort in die Verfolgerperspektive um: „Da habe ich einfach mehr Übersicht und kann Kurven besser einsehen." Statt mit einem Einzelrennen loszulegen, entscheidet sich der Schüler für den Karriere-Modus, genannt Cup Challenge. Hier stehen zu Beginn keine hochgezüchteten PS-Monster zur Wahl, sondern lediglich schnuckelige Austin Mini Cooper S. Diese kleinen Flitzer lassen sich hervorragend beherrschen und eignen sich perfekt, um sich langsam mit den Strecken vertraut zu machen. „Lieber fange ich klein an, statt gleich mit einer Corvette loszulegen, die ich mangels Übung ständig in den Kies setze", erzählt Jan, nachdem er sein erstes Rennen auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad (Amateur) gewonnen hat. Als nächsten Wagen kauft er den Ford Escort RS, dem er ein extrem gutmütiges Kurvenverhalten bescheinigt. Für etwas Verwirrung sorgt die Zahl, die stets unter der Ankündigung einer Schikane auftaucht. Doch Marcel Jung schafft Klarheit: „Das ist der Gang, den dir das Programm für die Passage vorschlägt." Eine große Hilfe, wenn man wie Jan manuell schaltet. Weniger gut läuft es für den 18 Jahre alten Berliner mit dem Ford Mustang beim Qualifying auf dem Nürburgring. Aber trotz der schlechten Startplatzierung kann er rasch auf den zweiten Rang vorstoßen. Um diese Position zu verteidigen, macht er Juan-Pablo Montoya alle Ehre. Gegner werden einfach abgedrängt oder weggerammt. Was die Setup-Möglichkeiten in der Box anbelangt, ist Jan positiv überrascht: „In **GTR** musstest du ja fast ein Mechaniker sein, um das alles zu verstehen. Bei **GT Legends** ist das Menü zum Glück nicht mehr so überladen. Da finden sich auch ganz normale Autofahrer zurecht."

Während Jan mit der Handbremse das Driften übt, steht Sergej Andrejew vor einem Rätsel: „Wo ist das Licht?" Da **GT Legends** fließende Tag-/Nacht-Wechsel bietet, kann es nämlich passieren, dass Sie im Hellen starten und es immer dunkler wird, bis Sie quasi nicht mal mehr die eigene Motorhaube sehen. Wie schnell die Nacht hereinbricht, lässt sich übrigens im Optionsmenü festlegen. Glücklicherweise hatte Sergejs Kumpel Christopher kurz zuvor dasselbe Problem, sodass er Rat weiß: „Mit der H-Taste machst du das Licht an. Aber pass auf, dass du dir die

»Die neue Referenz!«



JAN ÜBER GT LEGENDS: „GT Legends ist eine sehr gelungene Rennsimulation, die mit ein bisschen Feintuning bis zum Release nur schwer übertroffen werden kann."

»Klasse Fahrgefühl!«



CHRISTOPHER ÜBER GT LEGENDS: „Obwohl ich eigentlich weniger auf Rennsimulationen stehe, hat mir **GT Legends** viel Spaß bereitet. Nur die Abwechslung kam ein wenig zu kurz."

»Tolle Motorensounds!«



RAINER ÜBER GT LEGENDS: „Meine hohen Erwartungen wurden erfüllt. Jetzt gibt es endlich einen Grund, einen neuen Schreibtisch für mein FFB-Lenkrad zu kaufen."

»Leider noch nicht perfekt.«



SEBASTIAN ÜBER GT LEGENDS: „Das Potenzial zu einem Toptitel ist vorhanden. Allerdings stört einen echten Rennspielprofi wie mich das Schadensmodell und die KI."

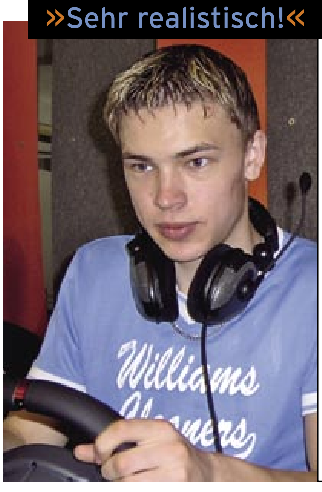


FAHRLEHRER PR-Manager Marcel Jung (rechts) gibt den Testkandidaten auf den ersten Minuten nützliche Tipps und verrät, welche Autos ein gutmütiges Fahrverhalten aufweisen.



FASZINATION MOTORSPORT Gebannt verfolgen die Teilnehmer unserer Leseraktion, wie Philipp Reuter per Tastatursteuerung eine Bestzeit nach der nächsten in Monza auf den Asphalt legt.

»Sehr realistisch!«



SERGEJ ÜBER GT LEGENDS: „**GT Legends** sieht – abgesehen von den lieblosen Hintergründen – nicht nur beeindruckend schick aus, dank der glaubwürdigen Fahrphysik hatte ich sogar den Eindruck, selbst in den museumsreifen Autos zu sitzen."



»Leider kein Spiel für mich.«



PHILIPP ÜBER GT LEGENDS: „**GT Legends** wartet mit einem gewaltigen Detailreichtum, einem riesigen Fuhrpark und einer erstaunlich realistischen Fahrphysik auf. Für die nötige Langzeitmotivation sorgt der Karriere-Modus. Trotzdem ist **GT Legends** kein Spiel für mich. Ich stehe mehr auf Arcade-Titel wie **NfS Underground 2**."

Scheinwerfer nicht kaputtfährst. Sonst bist du blind wie ein Maulwurf." Auch wenn Sergej dank dieses Tipps jetzt mehr sieht, tut er sich ziemlich schwer. Kurven erkennt man nachts einfach extrem spät. Unterdessen ist Christopher Mauro mit dem BMW CSL unterwegs, der erstaunlich sicher auf der Piste liegt. Obwohl der 16-Jährige normalerweise eher Ego-Shooter spielt, zeigt er sich von **GT Legends** begeistert. „Dass ein Rennspiel so realistisch sein kann, hätte ich nicht erwartet." Einzig und allein, dass es keine Wettereffekte gibt und somit Regenrennen flachfallen, stört ihn.

Wahre Begeisterungsstürme löst die Grafik bei unserem siebten Teilnehmer, Markus Hahner, aus. So liebevoll gestaltete Autos habe er noch nie gesehen. Auch die abwechslungsreichen Rundkurse sehen super aus und wurden bis auf die kleinste Bodenwelle exakt dem Vorbild nachempfunden. Nur was die Streckenbegrenzungen anbelangt, ist er noch nicht ganz zufrieden. Die Bäume wirken stellenweise fast wie aufgeklebte Bitmaps: „Das müssen die Entwickler bis zum Release (*Anm. d. Red.:* Oktober 2005) verbessern. Dann ist **GT Legends** die perfekte Rennsimulation." Na, wenn das nicht viel versprechend klingt. (bb)

ENTWICKLER MARTIJN PANTLIN IM LESER-KREUZVERHÖR

„Die KI ist 200 Prozent besser als in GTR."

Rainer Stein: Crashs wirken sich zu schwach auf das Fahrverhalten aus. Fahrwerksschäden konnten wir zum Beispiel kaum feststellen. Wie steht ihr dazu?
Pantlin: „Das Schadenssystem ist abhängig vom Schwierigkeitsgrad, damit in den niedrigeren Levels und bei Ausdauerrennen das Feld nicht nach 30 Minuten komplett ausfällt und man alleine fährt. Außerdem haben wir der Stabilität der historischen Rennwagen Rechnung getragen, die vollkommen aus Blech bestehen und nicht wie die neuartigen Kunststoffrenner beim kleinsten Rempler sofort den Kotflügel verlieren. Beulen in der Karosserie berechnen sich übrigens durch Aufschlagskraft und Winkel. Außerdem sind im Schadensmodell Aufhängung, Federn sowie Reifen mit berücksichtigt, die bei unsachgemäßem Gebrauch, also durch zu harte Fahrmanöver über Bodenwellen oder Curbs, brechen und sich dann natürlich auch auf das Fahrverhalten auswirken. Wir sitzen aber gerade noch an der Feinabstimmung dieser Parameter."
Sebastian Bauer: Die Gegner fahren zu perfekt und bauen so gut wie nie Unfälle, auch nicht in der ersten Schikane. Werdet ihr die KI noch verbessern?
Pantlin: „Wir haben aktuell drei neue Algorithmen fertig gestellt, die sich besonders mit dem Verhalten der Fahrer beim Start, beim Überholen und bei der Fahrt auf der Ideallinie beschäftigen. Während des Starts fährt das Feld breit gefächert auseinander und schließt so auch die letzte Lücke. Jeder der Gegner versucht, sich in die beste Position für die nächste Kurve zu bringen. Dabei wird keinesfalls stur der Ideallinie nachgefahren. Auch beim Überholen wird aggressiv geblockt, werden Lücken geschlossen, sodass es kniffliger wird, am Gegner vorbeizukommen. All dies hängt aber auch wieder mit dem Schwierigkeitsgrad zusammen, der selbst Fahranfängern einen erfolgreichen Einstieg garantieren soll. Die Computerpiloten bauen sehr wohl untereinander Unfälle oder verbremsen sich und landen dadurch im Kiesbett. Alles in allem kann man sagen, dass die KI bestimmt um 200 Prozent besser als in **GTR** agiert."
Christopher Mauro: Warum gibt es keine Wettereffekte wie Regen oder Schnee?
Pantlin: „Zunächst einmal findet die Rennserie nicht im Winter und auch nur selten bei Regen statt. Aber der eigentliche Grund liegt darin, dass wir entweder Regen- oder Nacht-Rennen umsetzen konnten. Umfragen haben ergeben, dass die Mehrzahl der Spieler lieber bei Dunkelheit fährt."
Sergej Andrejew: Abseits der Strecke geht es etwas trist zu. Verbessert ihr das noch?
Pantlin: „Die Anzahl der Zuschauer hängt von der Performance ab und wurde vorerst bewusst niedrig gehalten, kann aber immer noch erhöht werden. Außerdem wird es in **GT Legends** animierte Streckenposten, Mechaniker, Fotografen und applaudierende Zuschauer geben – alle in 3D, versteht sich."



MARTIJN PANTLIN ist Produzent bei Simbin.

ÜBER 33% SPAREN + GRATIS-EXTRA!

Sagenhaft!

Holen Sie sich jetzt den **Strategie-Hit Spellforce: The Order of Dawn** und **drei** Ausgaben PC GAMES für **nur 9,90 Euro**!

Dreizehn der größten Zauberer aller Zeiten haben in ihrer unermesslichen Gier und ihrem Streben nach gottähnlicher Macht das Land in einem Strudel aus Chaos und Verzweiflung versinken lassen.

Zurück blieben einige wenige Landmassen, die sich nun wie Inseln über dem zerstörten Antlitz der Welt erheben, und deren einzige Verbindung untereinander in Form magischer Portale besteht.

Doch die Prophezeiungen erzählen von einem Menschen. Verdammt zur Unsterblichkeit, gebunden an die Macht der Blutrunen …
Bald wird die Zeit kommen, da ein Einzelner das Schicksal aller für immer verändern wird ...

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:
Spellforce (PC)
(Art.-Nr.: 002399)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 12

TEST

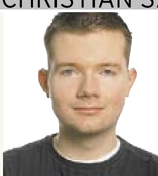
So testen wir

PETRA FRÖHLICH



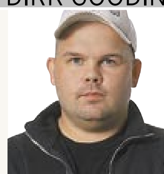
AUF DER FESTPLATTE:
Codename: Panzers – Phase 2, GTA San Andreas, Dungeon Siege 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft, Die Sims 2, Rollercoaster Tycoon 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Age of Empires 3, The Movies, Hellgate: London
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Holen Sie sich Rome: Total War zum Freundschaftspreis!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Radsport Manager Pro 2005/06

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE:
Battlefield 2, Trackmania Sunrise, PES 4
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2, Trackmania Sunrise, PES 4
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Mad-TV, Monkey-Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Pro Evolution Soccer 5, The Movies
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Caribbean Combo
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Lula 3D

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE:
GTA San Andreas, World of Warcraft, Earth 2160, Panzers 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft, Rome: Total War, X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Flug, Sonne, Mietwagen, Spanien
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Hellgate: London vormerken – das wird was!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
40er-Raids in WoW – mit Spaß hat das nix mehr zu tun ...

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE:
Viel freien Speicherplatz.
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Counter-Strike: Source
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Counter-Strike: Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
FEAR, weil die Gegner dort nicht nur Kanonenfutter sind.
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Wer's noch nicht hat: Mitte August gibt's Far Cry (dt.) für 15 Euro.
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die Entwickler von Area 51 haben Potenzial in die Tonne getreten.

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE:
Battlefield 2, Star Wars Galaxies, Flight Simulator 2004
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Pro Evolution Soccer 4, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
FEAR
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Falcon 4.0 Allied Forces
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Fantastic Four

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE:
Codename: Panzers – Phase 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Ein Add-on zu Codename: Panzers 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Tickets für die Games Convention im Vorverkauf besorgen!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Lula 3D

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE:
Echo, Pro Evo Soccer 4, Battlefield 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Pro Evo Soccer 4, Battlefield 2, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Pro Evolution Soccer 5, FIFA 2006
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Echo
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Lula 3D

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE:
World of Warcraft, Guild Wars
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield 2
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Maniac Mansion, NHL 95, Railroad Tycoon
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
NHL 2006, Civilization 4 und natürlich FEAR
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Civilization 3 als Budget-Spiel – muss man einfach haben
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Area 51 wirkt auf den Konsolen irgendwie frischer

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%

Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%

Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%

Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%

Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%

Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%

Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „–" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 120.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)



DENKSPIEL

Caribbean Combo

AK TRONIC | 15.06.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

NEUHEIT | Auch abseits des Budget-Marktes kann man für kleines Geld eine große Portion Spielspaß bekommen, wie diesen Monat **Caribbean Combo** beweist. Bei der dreisten Kopie des süchtig machenden Knobel-Klassikers **Bejeweled** verbinden Sie Muscheln, Krabben und andere Meerestiere zu Reihen, die anschließend massig Punkte bringen. Der knackige Schwierigkeitsgrad verspricht stundenlangen Rätselspaß. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	48	83	--	72

RUNDEN-STRATEGIE



Civilization 3

ATARI | 22.06.2005 | USK 6 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 03/02 Sid Meier's **Civilization**-Trilogie zählt zu den populärsten Spielen aller Zeiten. Auch beim bis dato letzten Teil der Herrscher-Simulation lotsen Sie ein Volk durch 4.000 Jahre Menschheitsgeschichte. Von der Steinzeit bis zur Besiedlung des Weltraums führen Sie Kriege, investieren Geld in Forschungen und bauen Ihr Imperium immer weiter aus. Darf trotz krümeliger Optik in keiner Sammlung fehlen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
43	21	83	--	80

TAKTIKSPIEL



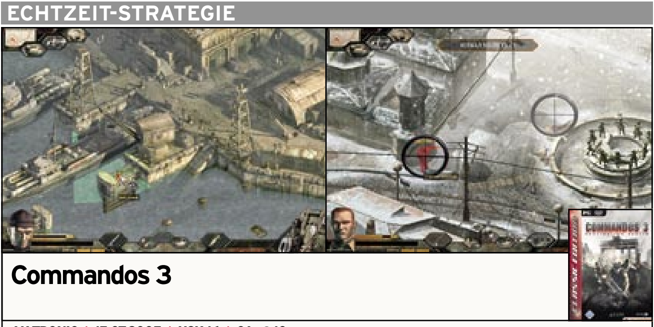
Codename: Panzers - Phase 2

CDV | 27.07.2005 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 76 Durch Nordafrikas Wüsten und Südeuropa führen Sie die 20 anspruchsvollen Missionen. Fast nichts geändert hat sich an Spielprinzip, Steuerung, Grafik und – leider – an der unzulänglichen Wegfindung der eigenen Einheiten. Vollkommen neu hingegen sind Einsätze bei Nacht: Bei ausgeknipsten Scheinwerfern bleiben Ihre kleinen Truppenkontingente lange unentdeckt. (oh)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	89	90	75	89

ECHTZEIT-STRATEGIE



Commandos 3

AK TRONIC | 15.07.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 10/2003 Aus dem ruhigen Puzzlespiel **Commandos** ist ein adrenalintreibendes Taktikspiel geworden, bei dem schnelle Reaktionen zuweilen mehr zählen als akribische Planung. Dem Spielspaß tut dies jedoch nur wenig Abbruch: Anstelle von acht hat das Einsatzteam nur noch sechs Mitglieder (Green Beret, Dieb, Spion, Taucher, Scharfschütze, Pionier). Am Auftrag selbst hat sich dagegen nicht viel geändert. Nach wie vor kämpft die alliierte Truppe im Zweiten Weltkrieg weit hinter den feindlichen Linien gegen die deutsche Wehrmacht, sabotiert etwa den Nachschub oder spioniert Pläne aus. Stalingrad und Normandie heißen einige der Einsatzgebiete, die sich auf die drei umfangreichen Kampagnen aufteilen. Einziges Manko: die in Zeiten von **Panzers 2** nicht mehr ganz aktuelle 2D-Optik. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	70	70	65	76

GESCHICKLICHKEIT



Crazy Burger

RONDOMEDIA | 20.06.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

NEUHEIT | Als Burger-Verkäufer gilt es, die Bestellungen der ungeduldigen Kundschaft möglichst rasch zu erfüllen. Andernfalls suchen diese fluchend das Weite. In der Praxis hetzen Sie in Ihrer öden 2D-Imbissbude zwischen Gast, Fritten-Friteuse, Hamburger-Grill, Softeis-Spender und Getränkeautomat umher und bringen die Fressalien möglichst schnell an den Mann. Klingt genau so wie es dauerhaft ist: langweilig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
43	29	68	--	38

RUNDEN-STRATEGIE



Medieval: Total War

AK TRONIC | 15.07.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 11/02 Der Vorgänger des Runden-strategie-Krachers **Rome: Total War** beginnt im 11. Jahrhundert. Ihr Ziel: Bis zum Jahr 1453 ganz Europa zu kontrollieren. Als König oder Sultan einer von zwölf spielbaren Nationen betreiben Sie mittelalterliche Machtpolitik, bauen riesige Armeen auf und schicken Tausende von Kriegern in gewaltige 3D-Schlachten. Auch mit dabei: das umfangreiche Add-on **Viking Invasion**. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	67	78	79	74

DENKSPIEL



Muzzle

FANTASTIC.TV | 01.07.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

NEUHEIT | Alles Käse? Von wegen! Bei **Muzzle** besteht Ihre Aufgabe in Gestalt einer Maus darin, möglichst flott allerlei Essbares in Ihr Mausloch zu bugsieren. Neben zahlreichen Hindernissen, die dem kleinen Nager den Weg versperren, entpuppt sich auch die träge Steuerung als echte Herausforderung. Jüngeren Spielern gefällt's, alle anderen greifen diesen Monat besser zu **Caribbean Combo**. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
46	25	61	--	48

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Radsport Manager 2004/2005

AK TRONIC | 15.07.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 08/04 Übernehmen Sie die Kontrolle über ein Top-Team des internationalen Radsports oder führen Sie eine Truppe ehrgeiziger Talente an die Spitze. Als Manager kümmern Sie sich im sterilen Hauptmenü um wenig anspruchsvolle Vertragsverhandlungen und das Training. Enttäuschend: Nicht alle Teams bieten Originaldaten und die 3D-Rennen verkommen aufgrund ihrer Länge zum Langweiler. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
57	62	74	60	56

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Radsport Manager Pro 2005/2006

FLASHPOINT | 22.06.2005 | USK OHNE | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 92 Auch die Neuauflage des **Radsport Manager** macht Sie zum Boss Ihres eigenen Rennstalls. Wie beim Vorgänger fehlen wichtige Teams (Telekom, Discovery Channel) und das Hauptmenü erstrahlt noch immer im ausladenden Excel-Look. Besser sind da schon die 3D-Rennen, die endlich keine Stunden mehr dauern und zumindest Tour-Fans dank des realistischen Ablaufs gefallen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
64	67	77	69	64

AUFBAU-STRATEGIE



Rollercoaster Tycoon 2

AK TRONIC | 15.07.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/02 Mehr Achterbahnen als der Durchschnittsmagen vertragen kann bietet der zweite Teil des Freizeitparkmanagers. Sie konstruieren nicht nur Achterbahnen (inklusive glaubwürdiger Physik), sondern eröffnen auch Riesenräder, Karussells und Souvenirstände. Terrain, Platz- und Geldmangel stellen Herausforderungen dar. Wer sich an der betagten 2D-Grafik nicht stört, greift für 10 Euro zu. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
56	76	85	--	75

ECHTZEIT-STRATEGIE



Rome: Total War

ACTIVISION | 22.07.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 11/04 Mit **Rome: Total War** wagt sich Entwickler Creative Assembly erneut auf historisches Terrain. Wie schon in **Medieval: Total War** dienen geschichtliche Ereignisse als Rahmenhandlung für einen Mix aus Runden-Strategie und Echtzeit-Taktikschlachten. Dieses Mal spuckt Sie die Zeitmaschine 260 Jahre vor Christi inmitten des Punischen Krieges aus. Als Anführer der Scipionen, Brutii oder Julier führen Sie Ihre Armeen in detaillierten 3D-Landschaften zu Eroberung des vorchristlichen Roms. Die epischen Massenschlachten werden spektakulär in Szene gesetzt und erinnern an Filme wie **Gladiator** oder **Troja**. Der Strategie-Modus setzt wie beim Vorgänger auf zwischenstaatliche Beziehungen, wirtschaftliche Abkommen und ein ausgeklügeltes Aufbau-System. Vorsicht: enorme Suchtgefahr! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	84	89	86	**84**

Action

ACTION



Airstrike 3D 2

RONDOMEDIA | 15.06.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

NEUHEIT | Als Agent Null-Zwo klemmen Sie sich hinter den Steuerknüppel eines Kampfhubschraubers und ballern sich in bester Arcade-Manier durch 18 beinahe komplett zerstörbare Level. Ärgerlicherweise steuert sich Ihr Heli träger als ein Heißluftballon und die schnarchigen Gegner stellen für erfahrene Piloten keine Bedrohung dar. Ein Rotorblatt mehr Spaß macht immerhin der Zweispieler-Modus. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
48	34	58	53	**47**

FLUGSIMULATION

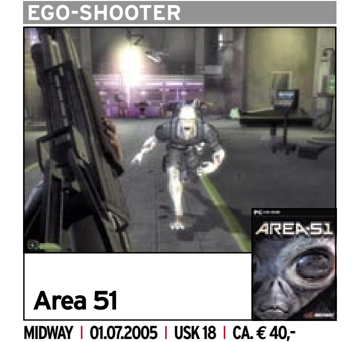
Falcon 4.0: Allied Force

ASH | 01.08.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 94 Während Einsteiger und Gelegenheitsspieler aufgrund mangelhafter Trainingsfunktion an der Neuauflage des Klassikers verzweifeln, freuen sich Hardcore-Piloten über das ultrarealistische Flugmodell und die beiden spannenden, dynamischen Kampagnen. Kaum eine andere Flugsimulation bildet einen militärischen Konflikt derart glaubwürdig nach. Eine Enttäuschung ist hingegen die Grafik. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
66	75	83	--	**74**

EGO-SHOOTER



Area 51

MIDWAY | 01.07.2005 | USK 18 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 88 Die Area 51 gleicht einem Tollhaus: Mutanten springen kreischend durch die Gänge, immer auf der Suche nach neuen Opfern. Ethan Cole, das sind Sie, hält die Viecher in Schach – mit Schnellfeuergewehren, Schrotflinten und Granaten. Das wird spätestens nach fünf Stunden langweilig, weil sich der Spielablauf ständig wiederholt. Keine Spur von Abwechslung oder Gegner-Vielfalt. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	66	68	67	**69**

EGO-SHOOTER

Doom 3

ACTIVISION | 22.07.2005 | USK 18 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 10/04 Grafisch revolutionär und atmosphärisch auf hohem Niveau – so präsentierte sich **Doom 3** im Herbst 2004 und musste sich später nur **Half-Life 2** geschlagen geben. Id Softwares Shooter besinnt sich auf alte Action-Tugenden und beglückt Baller-Freunde im Einzelspieler-Modus stolze 20 Stunden lang. Fans von **Half-Life 2** werden jedoch abwechslungsreichere Levels und schlaue Gegner vermissen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
92	89	94	71	**90**

ACTION-ADVENTURE

Fantastic 4

ACTIVISION | 14.07.2005 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 96 Beim Spiel zum Film zum Marvel-Comic retten Sie die Welt vor dem bösen Dr. Doom und seinen Monster-Schergen. In der Rolle der vier Superhelden prügeln Sie sich alleine oder mit dem ganzen Quartett durch zehn wenig abwechslungsreiche Kapitel. Schade: Bis auf witziges, auf Dauer aber stupides Plätten sämtlicher Gegner gibt es wenig zu tun. Viel besser: der Koop-Modus für zwei Spieler. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	73	64	75	**67**

EGO-SHOOTER



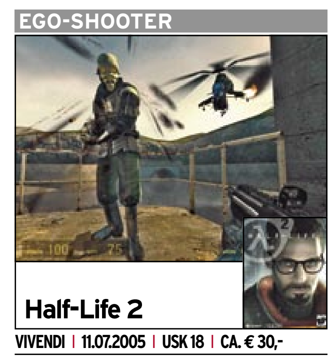
Far Cry (dt.)

RONDOMEDIA | 15.08.2005 | USK 18 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 05/04 Machen Sie als Jack Carver Abenteuerurlaub auf Cabatu für nur 15 Euro. Auf dem Programm stehen: Segelfliegen, Klippensprünge, Erkundung monsterverseuchter Forschungsanstalten, Stunts mit Jeeps, Schießereien mit Gaunern – und blankes Überleben. Einsteiger müssen wegen des Schwierigkeitsgrads aufpassen: Die Gegner zielen wie ausgebildete Scharfschützen. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
94	91	87	86	**92**

EGO-SHOOTER



Half-Life 2

VIVENDI | 11.07.2005 | USK 18 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 12/04 Unser Spiel des Jahres gibt's ab sofort zum Schnäppchenpreis: Gordon Freeman erlebt Action-Abenteuer, die spannend sind von Anfang bis Ende. Mal geht es zu Fuß durch Städte, in denen Aliens lauern, mal liefern Sie sich mit dem Jetski spannende Verfolgungsjagden unter freiem Himmel. Spielerisch und technisch auf höchstem Niveau – und demnächst kommt das Add-on! (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
95	94	95	90	**96**

GESCHICKLICHKEIT



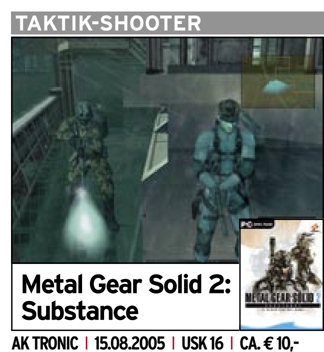
Madagascar

ACTIVISION | 29.06.2005 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | In diesem kindgerechten Adventure sollen Sie den vier tierischen Protagonisten des gleichnamigen Animations-Films von Dreamworks bei der Flucht aus dem Zoo helfen. Dabei demolieren Sie mit dem Poklatscher Autos und setzen Wärter mit Mülltonnen außer Gefecht. Leider sind die Missionen weder abwechslungsreich noch besonders anspruchsvoll. Immerhin gibt es ein paar nette Minispiele. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	69	68	--	**59**

TAKTIK-SHOOTER



Metal Gear Solid 2: Substance

AK TRONIC | 15.08.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 05/03 Mit **Metal Gear Solid 2: Substance** schickte Konami Solid Snake, den inoffiziellen Urahn von Sam Fisher, 2003 endlich auch auf PCs hinter feindliche Linien. Zumindest eine Stunde lang, denn dann stirbt der Söldner und Sie schleichen fortan mit dem Nachwuchs-Agenten Raiden durch die wenig ansehnlichen Levels. Die Story begeistert im Gegensatz zu den langatmigen Zwischensequenzen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	82	85	--	**74**

Abenteuer

GESCHICKLICHKEIT



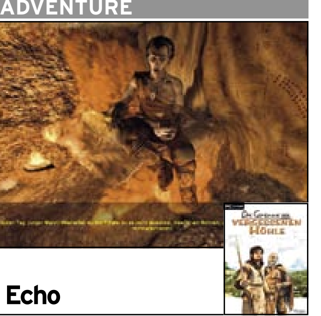
Yetisports: Arctic Adventures

KOCH MEDIA | 15.07.2005 | USK OHNE | CA. € 20,-

NEUHEIT | Der Yeti ist zurück. Allerdings nicht mehr als Gratis-Download im Web, sondern als Sammlung mit sechs Mini-Spielen. Neben dem bekannten Pinguin-Baseball sind auch neue Varianten wie der Albatros-Flug, Snowboarding oder Half-Pipe-Racing mit von der Partie. Die Besonderheit? Alle Spiele präsentieren sich erstmals in einer niedrig aufgelösten 3D-Grafik und unterhalten für höchstens fünf Minuten. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
36	31	64	49	30

ADVENTURE



Echo

DREAMCATCHER | 11.07.05 | USK 0 | CA. € 30,-

NEUHEIT | **TEST S. 100** Was steckt eigentlich hinter den vielfältigen Höhlenmalereien, die in Grotten auf der ganzen Welt zu finden sind? **Echo** erklärt die Hintergründe aus einer einzigartigen Perspektive: Sie schlüpfen höchstpersönlich in die Haut eines angehenden Felsenkünstlers. Spannend und atmosphärisch, allerdings stören deplatzierte Schalterrätsel und die aufgrund der Ego-Perspektive schwierige Orientierung. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	56	75	--	72

ADVENTURE



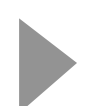
Lula 3D

CDV | 16.06.2005 | USK 16 | CA. € 20,-

NEUHEIT | **TEST S. 98** Die dralle PC-Blondine ist zurück – und zwar als Porno-Produzentin, die sich auf der Suche nach drei Nachwuchs-Rammlerinnen durch San Francisco schnüffelt. Die Story des Adventures ist noch halbwegs spannend, die elendig langen Dialoge sowie das miese Inventar ersticken jedoch jeglichen Spielspaß im Keim. Da helfen auch permanent über den Monitor schaukelnde Pixel-Brüste nicht mehr. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	76	46	--	52

Sport



SPIELESAMMLUNG



Babes and Balls – Big Pack

CDV | 18.08.2005 | USK 16 | CA. € 20,-

BUDGET | Schlecht, schlechter, **Babes and Balls**. Nicht mal frenetische FKK-Anhänger erfreuen sich an den weiblichen Nackedeis, die aufgrund einer völlig verhunzten Steuerung und mangelnder Regelkenntnis der Entwickler (Elfmeter heißt Einwurf!) bei **Xtreme Beach Soccer** und **Xtreme Beach Volleyball** durch den Sand zuckeln. Unwesentlich besser: Die Gotcha-Jagd auf barbusige Girls (**Gotcha Babes Xtreme**). Schlimm! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
19	10	13	25	16

SPORT



Brian Lara International Cricket 2005

CODEMASTERS | 21.07.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | Was haben Brian Lara und Cricket gemeinsam? Beide sind hierzulande faktisch unbekannt. Brian Lara ist Kapitän der Westindischen Inseln und quasi der Ronaldinho des Crickets – und das ähnelt Baseball und ist ein englischer Traditionssport. Das PC-Spiel kredenzt realistische Grafik und simuliert die exotische Sportart recht wirklichkeitsnah. Aufgrund des komplexen Regelwerks nur was für Profis. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	69	77	78	75

RENNSPIEL



Road to Fame

MODERN GAMES | 06.07.2005 | USK 6 | CA. € 30,-

NEUHEIT | **TEST S. 102** **Need for Speed Underground 2** megaextralight: Öde Autos, miese Grafik, wenig Strecken und ein extrem frustrierender Spielablauf. Denn Sie rasen mit einem konkurrenzlos schlechten Auto bis zu zehn Mal auf Platz 2 oder 3. Dann haben Sie genug Kohle für ein Wagen-Upgrade und erstmals eine Siegchance. Und beim nächsten Rennen? Da geht das ganze von vorne los – ermüdend! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	56	55	--	55

Codename: Panzers

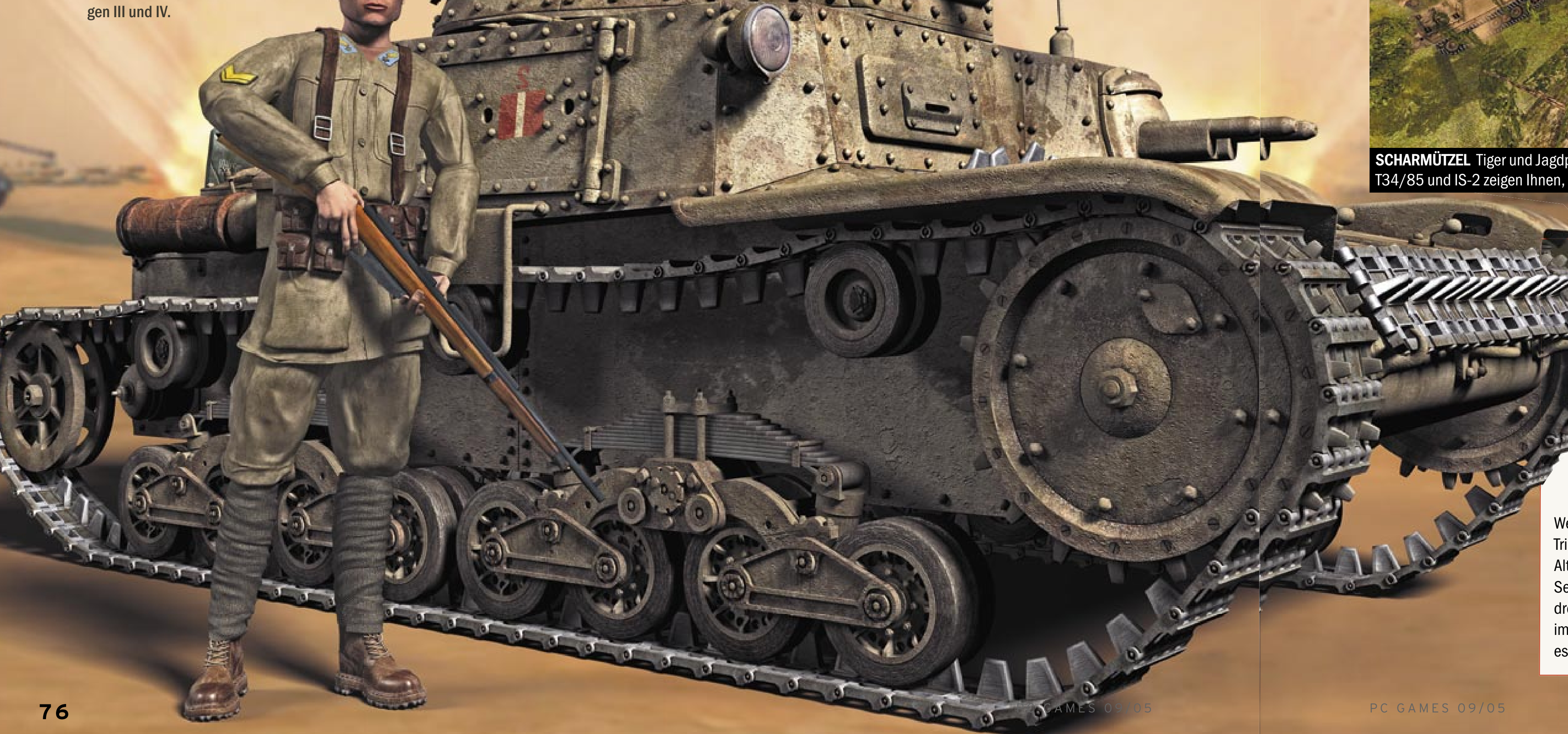
PC Games SILBER AWARD 89 09/2005

Phase Two | Brennend heißer Wüstensand. Eine Staubfahne erscheint am Horizont. Eine Fata Morgana? Es ist keine Täuschung, das Afrikakorps greift an!

FORZA SOLDATI!

Als italienischer Offizier Dario de Angelis kämpfen Sie an der Seite des Deutschen Afrikakorps in Nordafrika. Der Weg führt Sie durch die heiße Wüste bis nach El Alamein – das Tor nach Ägypten. Italienische Panzer wie der Carro Armato stehen Ihnen dabei genauso zur Verfügung wie die deutschen Panzerkampfwagen III und IV.

Die britischen Verteidiger sind geschockt: Gerade waren die Italiener noch auf der Flucht, jetzt treten sie mit den Deutschen zum Angriff an. In **Blitzkrieg**-Manier rasseln die Panzer quer durch Nordafrika – und Sie haben das Kommando: Denn beim Echtzeit-Strategie-Spektakel **Codename: Panzers – Phase 2** spielen Sie sich als deutscher Wüstenfuchs, britische Wüstenratte oder jugoslawischer Partisan durch Nordafrika und Südeuropa. Schauplätze wie Tobruk, Monte Cassino und Belgrad sind nur drei von 20 Stationen, die Sie abhaken werden.



Dabei wird das Geschehen wie beim Vorgänger **Phase 1** aus der Perspektive verschiedener Charaktere nachgespielt.

Die Hintergrundgeschichte

Anfangs übernehmen Sie die Rolle des jungen italienischen Offiziers Dario de Angelis und dienen aufseiten des Duce für ein neues romanisches Reich. Sie streiten aber nicht nur für Volk und Vaterland, sondern suchen auch nach Ihrem älteren Bruder Sergio, der während einer Geheimmission in Gefangenschaft geraten ist. Die Rettungsaktion scheint jedoch im Sande zu verlaufen, da die strategische Situation der italienischen Divisionen immer hoffnungsloser wird. Als Retter in der Not betritt das Deutsche Afrikakorps (DAK) die Bühne. Erste Erfolge führen Sie nach Ägypten. Nach dem Pyrrhussieg vor El Alamein wechseln Sie jedoch die Fronten und kämpfen von nun an in der Rolle des Sergeant Barnes aufseiten der Westalliierten. Endlich in Italien angekommen, geht es in Gestalt des Partisanen „Der Wolf" nach Jugoslawien, wo Sie deutsche Tiger und Panther bändigen müssen. Während all der Missionen treffen Sie neue und alte Weggefährten (siehe Kasten „Die Charaktere") wie Hans von Gröbel, der Ihnen schon in **Phase 1** begegnet ist. Die Zwischensequenzen erzählen spannende Hintergrundgeschichten und sind optisch an Wochenschauen der Kriegszeit angelehnt. Die Sprecher der englischen Spielversion 1.03 haben zwar stereotype Akzente („Isch 'abe gar keine Auto"), passen aber gut zum multinationalen Hintergrund.

Sie kämpfen in 20 durchdachten Missionen auf afrikanischen und südeuropäischen Kampfschauplätzen.

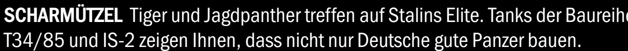
Wie spielt sich Phase 2?

Am Spielprinzip hat sich in **Phase 2** nicht viel verändert. Sie kämpfen Mission für Mission in einer linearen Kampagne auf afrikanischen und europäischen Schlachtfeldern. Geht eine Mission verloren, so müssen Sie diese wiederholen. Das Ende steht jedoch von Anfang an fest: Die Achsenmächte verlieren den Krieg. Um die einzelnen Missionen zu bewältigen, bekommen Sie je nach Spielkarte entweder eine von den Spieldesignern vorgegebene Armee oder Sie stellen eigene Truppen auf. Um Letzteres tun zu können, brauchen Sie Prestigepunkte, die Sie auf dem Schlachtfeld erkämpfen. Verlieren Sie wenige Einheiten und schießen dabei viele Gegner ab, so bekommen Sie entsprechend mehr Punkte. Durch das Lösen optionaler oder geheimer Missionsziele wie das Kapern von feindlichen Jagdflugzeugen erhalten Sie zudem einen Bonus. Dreh- und Angelpunkt der Missionen sind jedoch Versorgungsdepots, welche Panzerung, Lebenspunkte und Munition von Einheiten auffrischen.

Durchdachte Missionen

Aber Sie sollten nicht nur das Hauptziel vor Augen haben, denn das Missionsdesign wird auch durch das Lösen von Nebenzielen aufgelockert. So können Sie zum Beispiel in der deutsch-italienischen Mission „El Alamein" einen Bahnhof besetzen und bekommen so Verstärkung, während Sie dadurch alliierten Nachschub verhindern. Oder Sie nehmen ein britisches Flugfeld ein und befreien dort gefangen gehaltene Luftwaffenpi-





SCHARMÜTZEL Tiger und Jagdpanther treffen auf Stalins Elite. Tanks der Baureihe T34/85 und IS-2 zeigen Ihnen, dass nicht nur Deutsche gute Panzer bauen.



KOLONNE FAHREN Panzer an Panzer gereiht, zieht eine Marschkolonne durch das staubige Jugoslawien. Wo diese Truppe hinrollt, wächst kein Gras mehr.

WIE HABEN WIR GETESTET?

Tagelang kämpfte sich das PC-Games-Team durch die Missionen von Phase 2.

Die aus fünf Redakteuren bestehende Testcrew brauchte auf höchster Spielstufe netto 22 Stunden, um die Schlusssequenz von **Codename: Panzers – Phase 2** anschauen zu können. Damit war die Arbeit aber noch lange nicht beendet. Ansgar Steidle und Stefan Weiß – unsere Fachleute für Tipps & Tricks – probierten noch allerlei taktische Alternativen für die Komplettlösung (ab Seite 125) aus. Anschließend standen drei Abende virtuelles Schlachtgetümmel im Mehrspieler-Modus an. Danach hieß es endlich: Waffenstillstand!





DETAILVERLIEBT In diesem deutschen Aufklärungsflugzeug der Marke Arado ist sogar der Heckschütze mit Schwimmweste gut zu erkennen.

ENGSTELLE Der Pass am Ortseingang dient als Verteidigungsstellung. Hinter der Panzerabwehrkanone feuern Infanteristen mit Panzerfäusten aus Häusern.

loten. Diese lassen Sie in eroberte Spitfire-Maschinen klettern und starten. Für jeden abgehobenen Flieger erhalten Sie einen zusätzlichen Jagdbomberangriff. Der Spielverlauf nimmt durch das Erfüllen oder Nichterfüllen optionaler Aufgaben dynamische Wendungen. Die Hauptziele sind zudem schön skizziert und sorgen für Stimmung: In einem Szenario suchen Sie im Feindesland nach dem Wrack eines abgestürzten Transportflugzeuges und werden dabei von allen Seiten attackiert. Dann greifen Sie in einer Nacht- und Nebelmission mit deutschen Panzern die britischen Linien von hinten an, um die frontal angetretenen italienischen Divisionen beim Durchbruch zu unterstützen. Ein anderes Mal kämpfen Sie sich als Westalliierter den Monte Cassino hoch. Plötzlich erhalten die deutschen Truppen im Tal Verstärkung und nehmen die mühsam errungenen taktischen Punkte hinterrücks wieder ein. Oder Sie haben in Anzio mühsam den Bahnhof gesichert, da erwischt Ihre Truppen ein Gegenangriff, während Sie noch Ihre Fahrzeuge reparieren und aufmunitionieren. Klingt nach viel, ist auch viel. Denn bei **Phase 2** bieten die Missionen deutlich mehr Abwechslung und Unteraufgaben, als es beim Vorgänger **Phase 1** der Fall war.

Weniger ist mehr

Im Gegensatz zu anderen Weltkriegs-Strategiespielen wie **Sudden Strike** verfügen Sie in **Codename: Panzers – Phase 2** nur über wenige Einheiten. Dafür explodieren Ihre Tanks auch nicht gleich bei der ersten Begegnung mit feindlichen Panzerabwehrkanonen. Mit allen Wassern gewaschene Strategen halten dies berechtigterweise für unrealistisch. Das Entwicklerstudio Stormregion hat diese Entscheidung jedoch zugunsten der Spielbarkeit getroffen. Gerade weil Ihre Einheiten nicht bei jeder noch so kleinen Fehlentscheidung abtreten, müssen Sie nicht alle paar Minuten Speicherstände laden. Damit laufen **Phase 2**-Missionen deutlich flüssiger und frustfreier ab als bei den CDV-Kollegen **Blitzkrieg** und **Sudden Strike**. **Codename: Panzers – Phase 2** eignet sich deshalb auch gut für Einsteiger ins Genre.

Eine tolle Truppe

Aber auch fortgeschrittene Taktiker kommen auf ihre Kosten. Einheiten können in die meisten Folgemissionen mitgenommen werden und sammeln während der Kämpfe kräftig Erfahrung. Erfahrung wirkt sich wiederum auf den Schaden aus, den eine Kampfeinheit anrichtet. Falls Sie Ihre „Band of Brothers" hegen und pflegen, haben Sie nach einigen Spielstunden mit acht Erfahrungssternchen versehene Elitepanzer, die feindliche Stellungen locker überrollen. Allerdings steht die hauseigene Truppe nicht bei jedem Auftrag zur Verfügung. Stormregion hat mit Absicht Missionen eingebaut, in denen Sie auf vom Missionsdesign vorgefertigte Truppen zurückgreifen müssen. Diese sind freilich schlechter zusammengestellt und weniger erfahren. Lästige Pausenfüller, denken Sie? Auf keinen Fall: Die widrigen Umstände fordern gerade das Können von Hobbygenerälen. Ein gutes Beispiel ist die Tempest-Mission der Achsenmächte. Mit nur einer Hand voll italienischer Fußsoldaten und einem Artilleriegeschütz belagern Sie ein Wüstenfort, das von Freien Franzosen gehalten wird. Plötzlich kommen den Belagerten britische Panzer zu Hilfe. Der sichere Tod? Nein, denn ein paar Tanks des Afrikakorps erscheinen in letzter Sekunde und so entwickelt sich ein spannendes Szenario.

Schere, Stein, Papier

Was ist besser: eine reine Panzerarmee oder kombinierte Truppen? Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen kommen Sie bei **Phase 2** mit einer Monokultur nicht allzu weit. Panzer, Artillerie und Unterstützungsfahrzeuge müssen hier im ausgewogenen Verhältnis zusammengestellt werden. Vier bis acht Panzer als Angriffsspitze, dahinter Reparaturfahrzeuge sowie Munitionstransporter und in der hinteren Schlachtreihe zwei bis vier Selbstfahrlafetten (Artillerie): Mit dieser Zusammenstellung rollen Sie wie beim Vorgänger **Phase 1** jede Stellung langsam, aber sicher auf. Infanterie wird in den seltensten Fällen benötigt. Und wenn sie mal für eine Mission dringend erforderlich ist, wird sie als Unterstützungstruppe automatisch gestellt. Damit ist die Schere-Stein-Papier-Taktik in vielen Missionen das Nonplusultra. Die Kombination funktioniert vor allem deshalb hervorragend, weil KI-Einheiten das Feuer meist nicht konzentrieren und selten Reparaturfahrzeuge ins Visier nehmen. Allerdings nimmt diese Power-Kombination den Reiz, Varianten auszutesten.

KI: Künstlich ja, aber auch intelligent?

Betrachtet man das komplette Spiel, ist die **Panzers**-KI nur Durchschnitt. Feuerkonzentration ist Glückssache und Reaktionen auf Feindbeschuss gibt es nur in ausgewählten Momenten. Lassen Sie beispielsweise ein paar Scharfschützen außerhalb des gegnerischen Sichtradius auf ein feindliches Artilleriegeschütz schießen, reagieren weder die Besatzung noch die umliegenden Einheiten auf die Bedrohung. So können Sie ungepanzerte Ziele nach und nach ausschalten, ohne Verluste zu erleiden. Wenigstens bei Artilleriebeschuss zeigt sich eine gewisse Wirkung. Getroffene Panzer bewegen sich meist ein Stück weit auf den Ausgangspunkt des Angriffs zu. Befindet sich der Angreifer jedoch auf einer erhöhten Position oder etwas weiter entfernt, dreht der Getroffene um und begibt sich wieder in die Ausgangsstellung. Die

KI – WIE GUT TAKTIERT DER COMPUTER?

Die künstliche Intelligenz ist bei Strategiespielen einer der wichtigsten Faktoren. Kann Phase 2 hier punkten?



PASSIV Die Artillerie feuert vom Höhenzug aus auf die britischen Truppen. Eine Reaktion erfolgt nicht.



SELBSTMORD Der KI-gesteuerte Tiger fährt ungeachtet der Gefahr mitten durch die feindliche Pak-Stellung.

Codename: Panzers – Phase 2 besitzt nicht die beste KI auf dem Strategiemarkt. Einheiten wehren sich unter bestimmten Umständen nicht gegen Angriffe, das Feuer wird nicht auf ein Ziel konzentriert und vom Menschen gesteuerte Reparaturfahrzeuge gelten offensichtlich nicht als große Bedrohung, da diese nur im Ausnahmefall unter Feuer genommen werden. Dazu reagiert die KI nur rudimentär auf Angriffszüge des Spielers. So kommen nur dann komplexe Gegenangriffe zustande, wenn es per Missionsskript vom Leveldesigner festgelegt wurde. Auf diese Weise werden KI-Schwächen oberflächlich kaschiert. Beim erneuten Durchspielen stellen Sie jedoch schnell fest, dass die vom Computer geführten Einheiten ihre Reaktionen nicht variieren, sondern stur nach Schema F verfahren. Im Skirmish-Modus (Zufallsgefechte) ist es ähnlich. Die KI fährt in die ungefähre Richtung des Gegners und lässt sich in simple Hinterhalte locken.



AUFKLÄRUNG Durch die amerikanische Lightning-Maschine werden die deutschen Panzerverbände hinter den Bäumen sichtbar und die Alliierten eröffnen das Feuer.

BOMBENHAGEL Eine deutsche Heinkel HE-111 legt über einem britischen Dorf einen Bombenteppich. Die im Haus befindliche Infanterie ist verloren.

DIE WEGFINDUNG

Wenn Panzer stecken bleiben oder sich nur im Kreise drehen, dann kocht schnell des Spielers Galle hoch. Wie ist das bei Phase 2?



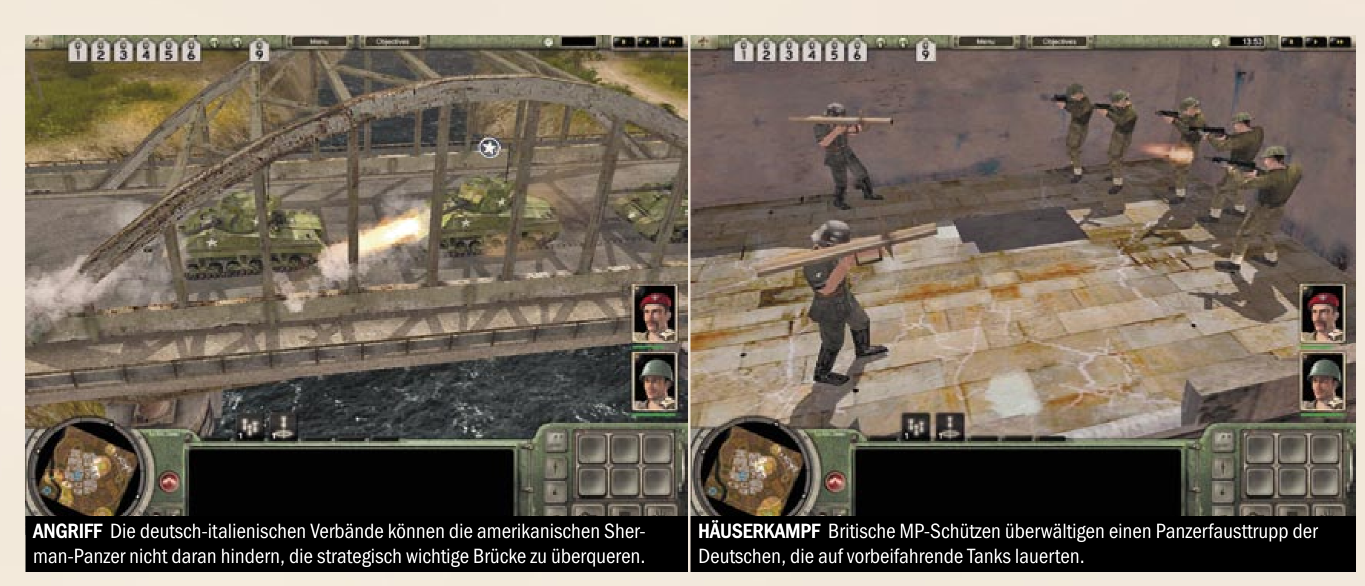
EINFAHRT Die Panzergruppe fährt durch eine Engstelle. Das italienische Sturmgeschütz (A) kommt vom Wege ab und bleibt am Munitionstransporter (B) hängen. Die folgenden Fahrzeuge setzen zum Überholen an.



VORGEMOGELT Das Sturmgeschütz (A) hat den korrekten Kurs berechnet und fährt einfach in die Bahn des folgenden Reparaturwagens (C). Das Instandsetzungsfahrzeug wird ausgebremst und kommt zum Stillstand.



GELÖST Sturmgeschütz und Reparaturfahrzeug setzen die Fahrt nach kleiner Verzögerung fort. Das zweite Sturmgeschütz (D) begeht jedoch denselben Fehler wie das erste, fährt zu weit nach unten und bleibt dann hängen.



ANGRIFF Die deutsch-italienischen Verbände können die amerikanischen Sherman-Panzer nicht daran hindern, die strategisch wichtige Brücke zu überqueren.

HÄUSERKAMPF Britische MP-Schützen überwältigen einen Panzerfausttrupp der Deutschen, die auf vorbeifahrende Tanks lauerten.

Defizite der Gegnerintelligenz sind bei Entwicklern und Publisher bekannt. Es wurde zwar versucht, die KI-Einheiten unter Feuer besser reagieren zu lassen, indem sie sich in einem gewissen Radius bewegen und nach dem Angreifer suchen. Allerdings führte dies bei kombinierten Attacken von Infanterie, Artillerie und Panzern, die aus verschiedenen Richtungen angreifen, zu unkontrolliertem Hin- und Herlaufen. Um die KI-Schwächen auszugleichen, hat Stormregion die vom Computer gesteuerten Einheiten mit leicht besseren Fähigkeiten wie einem größeren Sichtradius ausgestattet.

Bei Echtzeit-Strategietiteln ist die Wegfindung der Einheiten genauso wichtig wie die Gegner-KI. In **Phase 1** kam es regelmäßig zu Panzerknäueln, die nur mit viel Geduld wieder aufzulösen waren. Stormregion hat die Wegfindungsroutine für **Phase 2** überarbeitet und in der Tat ist eine leichte Verbesserung festzustellen – zumindest solange keine Feindeinheiten im Spiel sind. Gerät eine Kolonne unter Beschuss, geht es drunter und drüber. Hier bleibt Ihnen nur übrig, die Einheiten einzeln herauszupicken und zu positionieren.

Dutzende Einheitentypen

Die logischerweise wichtigste Waffengattung von **Phase 2** sind Panzer. Hier können Sie zwischen 50 verschiedenen Kampfpanzern, Selbstfahrlafetten und Panzerspähwagen wählen. Darunter finden Sie klassische Modelle à la Tiger I und T-34 sowie Exoten wie den italienischen Carro Armato. Dazu kommt noch eine große Zahl von Unterstützungsfahrzeugen, Geschützen und verschiedene Infanterietypen. Fußsoldaten können zudem mit zusätzlichen Gegenständen wie Handgranaten, Molotowcocktails, Minensuchgeräten oder Ferngläsern ausgestattet werden.

Artillerie ist natürlich auch mit dabei und spielt eine wichtige Rolle. Allerdings hat sie keine so übermächtige Stellung wie bei anderen Weltkriegsspielen. Bei **Blitzkrieg** schießen die Lafetten zum Beispiel meist über die ganze Karte und richten verheerenden Schaden an – was zu Frust führt. Stormregion hat deshalb die Geschützreichweite bei beiden **Panzers**-Spielen stark begrenzt. Selbst die größten Modelle – Eisenbahngeschütze einmal ausgenommen – schießen gerade einmal doppelt so weit wie Kampfpanzer. Und Panzer haben im Gegensatz zur Realität nur einen Feuerradius von wenigen hundert Metern. Dafür trifft die **Phase 2**-Artillerie punktgenau, wenn sich das Ziel nicht vor dem Einschlag wegbewegt. Und das klappt. Wenn Sie Geschosse durch die Luft fliegen sehen, haben Sie noch etwas Zeit, um das Zielgebiet zu verlassen. Sie denken, das sei unrealistisch? Stimmt. Aber diese Methode kommt wieder dem Spielfluss zugute. Ob das gefällt oder nicht, ist Geschmackssache. Eines ist jedoch sicher: Artillerie ist bei **Codename: Panzers – Phase 2** ein wichtiges, jedoch kein übermächtiges Element.

Aber keine Regel ohne Ausnahme: In manchen Missionen werden Ihnen ein paar schwere Artillerieschläge gewährt, die nur wenige Sekunden andauern, aber viel Schaden anrichten. Diese Schläge sind auf der kompletten Karte einsetzbar und werden zwei Sekunden nach dem Anklicken ausgeführt. Außerdem übernehmen Sie in einer Mission die Kontrolle über ein deutsches Eisenbahngeschütz, das auch die gesamte Spielkarte unter Feuer nehmen kann. Der Flächenschaden ist gewaltig!

Komplexe Schadensmodelle

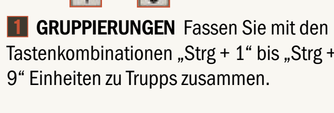
Wie beim Vorgänger **Phase 1** tragen alle Fahrzeuge bei **Phase 2** an fünf verschiedenen Stellen Panzerungspunkte (Front, linke und rechte Seite, Rückseite, Oberfläche). Ist die Panzerung durch Beschuss abgeschält, geht's ans Eingemachte: an die Lebenspunkte (Hitpoints). Da Panzer in der Regel vorne am besten geschützt sind, sollte man den Feind nicht von dieser Seite aus angreifen. Wird der Gegner von links, rechts oder hinten attackiert und zeigt man selbst dem Feind die Front, haben die eigenen Truppen Vorteile. Luftangriffe sind natürlich noch effektiver, da die Oberfläche am schlechtesten geschützt ist. Allerdings steht Ihnen nur eine begrenzte Anzahl an Fliegerattacken zur Verfügung. Mehr dazu später. Die

STEUERUNG

Eine leicht zu erlernende Steuerung ist das A und O bei Strategietiteln. Wie sieht es damit bei Phase 2 aus?



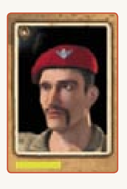




1 GRUPPIERUNGEN Fassen Sie mit den Tastenkombinationen „Strg + 1" bis „Strg + 9" Einheiten zu Trupps zusammen.

2 ZEIT Hier bekommen Sie die Missionszeit angezeigt. Sie können das Spiel auch pausieren oder das Spieltempo vorübergehend verdoppeln.

3 HELDEN Da Charaktere wie Sergeant Barnes in den Missionen nicht sterben dürfen, wird Ihnen eine Statusanzeige der Figur angezeigt.

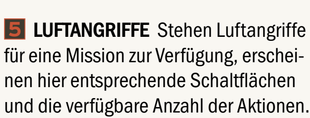




Schrumpft der Statusbalken, liegt Ihr Held unter Beschuss. Sie können die Figur dann über das Icon direkt anwählen.

4 BEFEHLSGEWALT 13 Icons bietet das Steuerungsmenü. Hier legen Sie fest, ob Ihre Einheiten auf Bedrohungen aggressiv, defensiv oder passiv reagieren sollen. Angriffs- oder Haltebefehle stehen natürlich auch zur Verfügung. Über die drei Schaltflächen links lassen Sie Infateristen aufstehen, hinknien oder hinlegen. Fahrzeugscheinwerfer aktivieren Sie über die Schaltfläche links oben.





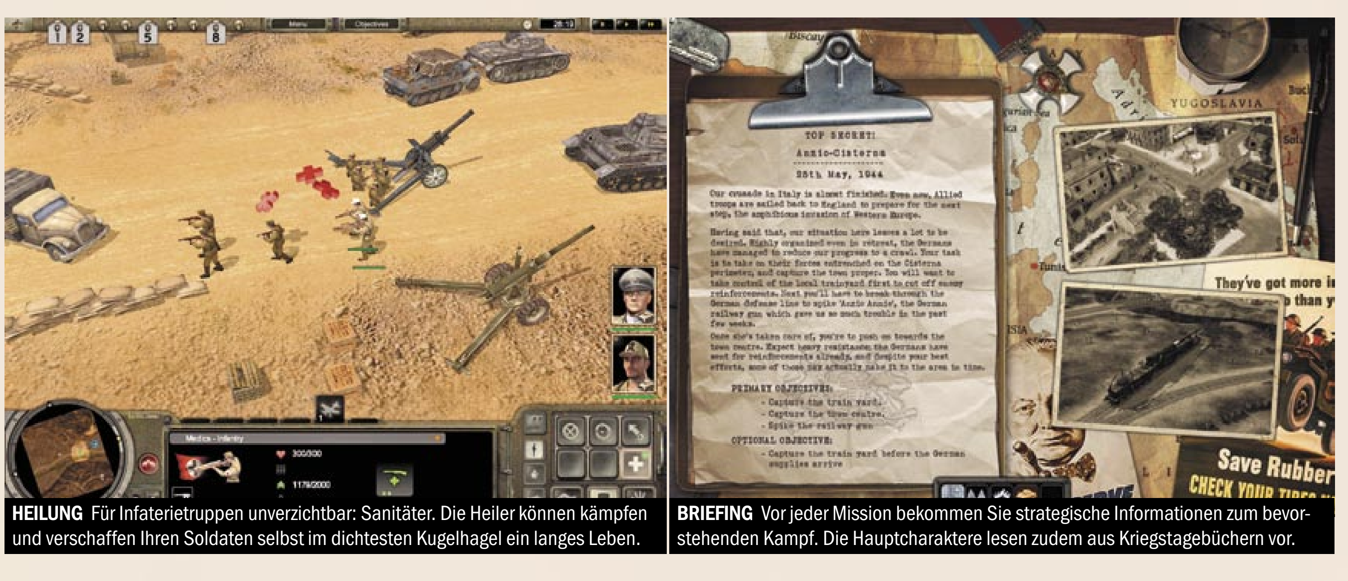
5 LUFTANGRIFFE Stehen Luftangriffe für eine Mission zur Verfügung, erscheinen hier entsprechende Schaltflächen und die verfügbare Anzahl der Aktionen.

6 SELEKTION Hier wird Ihnen angezeigt, welche und wie viele Einheiten Sie aktuell mit der Maus angewählt haben. Die kleine Maschinenpistole steht für einen MP-Trupp, die Fahrzeuge für Panzer. Maximal 16 Einheiten können Sie gleichzeitig auswählen und kommandieren.





7 MINIMAP Sie darf in keinem Strategiespiel fehlen. Hier sehen Sie das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Die Karte dreht sich jedoch mit dem von Ihnen ausgewählten Kamerawinkel mit. Rote Einheiten sind traditionell Feinde, grüne Freunde. Die dunkel dargestellten Bereiche liegen unter dem „Nebel des Krieges" und können nicht eingesehen werden. Einheiten dürfen Sie auch über die Minimap kontrollieren.



HEILUNG Für Infaterietruppen unverzichtbar: Sanitäter. Die Heiler können kämpfen und verschaffen Ihren Soldaten selbst im dichtesten Kugelhagel ein langes Leben.

BRIEFING Vor jeder Mission bekommen Sie strategische Informationen zum bevorstehenden Kampf. Die Hauptcharaktere lesen zudem aus Kriegstagebüchern vor.

DIE CHARAKTERE

Ausgefeilte Charaktere erzählen zwischen den Kämpfen eine spannende Hintergrundgeschichte.



KULTURAUSTAUSCH Der reservierte Hans von Gröbel trifft auf den temperamentvollen Dario de Angelis. Die beiden werden während des langen Afrikafeldzuges Freunde.

HANS VON GRÖBEL Der aus **Phase 1** bekannte Wehrmachtsoffizier feiert mit dem Afrikakorps sein Comeback. Bis El Alamein begleitet der Panzermann den Italiener Dario de Angelis.

JEFFREY S. WILSON Der smarte Amerikaner spielt auch in **Phase 2** eine große Rolle. Er landet im Zuge der Operation Torch in Französisch Nordafrika und stößt dann zu den Briten.

DARIO DE ANGELIS Der couragierte, aber verblendete Italiener kämpft für seinen Duce und dessen Traum vom neuen Römischen Reich. Nebenher sucht er nach seinem Bruder Sergio, der in britische Gefangenschaft geriet.

DAS GEFECHT DER VERBUNDENEN WAFFEN

Mit nur einem Truppentyp zum Sieg? Nicht bei Codename: Panzers – Phase 2.



A KOORDINIERT Die befestigte deutsche Stellung muss frontal angegriffen und durchbrochen werden. Hier hilft nur eine gut aufgestellte Schlachtordnung, um größere Verluste oder eine Niederlage abzuwenden.

B ARTILLERIE Hinter den eigenen Linien stehen Stalinorgeln, die über die Fronttruppen hinweg den Kampf mit vernichtender Feuerkraft unterstützen. Die auf LKW montierten Lafetten sind jedoch nur schwach gepanzert und dürfen deshalb nicht unter direkten Beschuss geraten.

C UNTERSTÜTZUNG Reparaturfahrzeuge und Munitionstransporter stehen hinter den Hauptkampfeinheiten und stellen die beschädigten Truppen noch während des Gefechts wieder her. Fahren diese Fahrzeuge jedoch zu weit nach vorn, geraten sie schnell unter Beschuss und werden zerstört. Unterstützungsfahrzeuge sind wie die Artillerie nur unzureichend gepanzert.

D FRONTLINIE In erster Reihe stehen die gut geschützten Panzertruppen. Die Tanks müssen den Gegner im Sichtfeld behalten, damit sie selbst feuern können und die Artillerie Ziele hat. Ist die Frontpanzerung der Tanks abgeschält, wird dem Gegner die Seite zugedreht. Wenn ein Tank im Gefecht schwer beschädigt wird, muss er sofort repariert werden. Mit Feuerkonzentration brechen Sie die feindlichen Linien auf.



STALINORGEL Die verletzlichen Einheiten geben von hinten vernichtende Salven ab.



INSTANTSETZUNG Die Einheiten müssen während der Kämpfe repariert und aufmunitioniert werden.



PANZER Die Tanks sind die Hauptkampflinie. Sie können viel einstecken und austeilen.

Panzerungsmodelle gewähren noch mehr Raum zum Taktieren. Ist die Panzerung vorn durchschlagen, wird dem Gegner die unbeschädigte Seite zugedreht. Die Stärke der Panzerung wurde vom Durchmesser der Originalpanzerung abgeleitet. Der Waffenschaden basiert ebenfalls auf realen Werten, und zwar auf dem Kaliber. Hier liegt allerdings ein grundlegendes Problem. Ein Beispiel: Der Panther-Panzer ist im Original „nur" mit einer 7,5-cm-Kanone ausgestattet. Diese hat in der Realität aber eine höhere Durchschlagskraft, Zielgenauigkeit und Schussfolge als vergleichbare Modelle der Alliierten. Im Spiel macht die Kanone aber genauso viel Schaden wie gleichkalibrige Waffen anderer Parteien und schießt ebenso schnell. Hier besteht also noch Potenzial für ein Feintuning der verschiedenen Einheiten.

Luftangriff!

Eine eigene Luftwaffe können Sie bei **Phase 2** nicht aufbauen. Allerdings stehen Ihnen in vielen Missionen verschiedene Luftaktionen zur Verfügung: Zum einen können Sie Aufklärungsflüge durchführen lassen. Die Flieger kreisen dabei kreuz und quer über die Spielkarte und decken feindliche Einheiten auf. Dabei sind sie durch Flugabwehrkanonen (Flak) verwundbar. Gegnerische Abfangjäger brauchen Sie aber nicht zu fürchten, da diese im Spiel nicht enthalten sind. Jagdbomber sind dagegen extrem praktisch, wenn es ein bestimmtes Ziel wie ein Artilleriegeschütz oder einen Panzer auszuschalten gilt. Der Flieger taucht nach wenigen Sekunden aus dem Nichts auf, stürzt auf das Ziel herab und wirft seine Bombe mitten ins Ziel. Selbst eine in der Nähe postierte Flak richtet hier nichts mehr aus. Strategische Bomber brummen dagegen regulär über die ganze Karte, sind dabei durch Luftabwehrfeuer verwundbar und legen Bombenteppiche. Die Streuwirkung ist groß, der Punktschaden nicht. Weiche Ziele wie Infanterie oder Versorgungsfahrzeuge sind damit gut auszuschalten, Panzer werden jedoch nur beschädigt. Sie können auch Fallschirmjäger abwerfen. Diese Eliteeinheiten sind optimal, um entfernte Stellungen im Handstreich zu nehmen. Aber Vorsicht: Auch hier hat die gegnerische Flak ein Wörtchen mitzureden. Der gezielte Abwurf von Versorgungsgütern ist die fünfte und letzte Luftaktion und steht nur im Mehrspielerteil zur Verfügung. In manchen Einzelspielermissionen segeln dagegen ein paar Ressourcencontainer an vorgegebenen Orten zu Boden. In beiden Fällen erhalten Sie ein kleines Versorgungsdepot, das eine bestimmte Menge an Munition, Panzer- und Lebenspunkten auffrischen kann. Versorgungsgüter sind jedoch ein zweischneidiges Schwert, da sie vom Gegner erobert werden können!

Die Steuerung

Die Menüführung und Steuerung von **Codename: Panzers – Phase 2** geht locker von der Hand. Die Einheitenauswahl wird mit der linken Maustaste vorgenommen, mit der rechten Maustaste schicken Sie die Truppen zum Zielort. Die 13 Menüpunkte im rechten unteren Bildschirm lösen die wichtigsten Befehle wie „Angreifen" oder „Stehen bleiben" aus. Drei verschiedene Verhaltensweisen lassen sich hier ebenfalls einstellen: passiv, defensiv oder aggressiv. Daneben finden Sie noch ein paar

FEHLER UND SCHWÄCHEN

Kein Spiel ist perfekt – und Codename: Panzers – Phase 2 bildet da keine Ausnahme. Wir zeigen Ihnen zwei ärgerliche Designschwächen.



Obwohl der gezeigte Bereich unsichtbar unter dem „Nebel des Krieges" liegen sollte, sehen wir, wie Palmen von Fahrzeugen umgeworfen werden. Damit ist klar, von welcher Seite der Gegner angreifen wird. Dieser Bug hat erhebliche Auswirkungen auf Mehrspielergefechte.



Unsere Scharfschützen haben die Geschützbesatzung aufs Korn genommen. Die dahinter befindlichen Sanitäter heilen die angeschossenen Soldaten zwar, auf die Bedrohung wird aber nicht reagiert. So schalten Sie einen Feindtrupp nach dem nächsten aus, ohne Verluste zu riskieren.



HÖLLENFEUER Die Deutschen lassen es artilleristisch richtig krachen. Bei derartigem Sperrfeuer kommt gerade 5.1-Sound richtig zur Geltung.

Schaltflächen zur Steuerung von Infanterie. Diese kann sich hinlegen, ducken oder aufstehen. Molotow- oder Granatattacken sind ebenfalls verfügbar. Praktisch ist die Verfolgungsfunktion: Um die manchmal etwas widerspenstige Wegfindung auszutricksen, bilden Sie einfach eine Fahrzeugkolonne. So fährt ein Panzer hinter dem anderen her und Sie kommen schnell über Pässe oder durch Engstellen. Alle wichtigen Funktionen sind auch per Tastenkürzel zu erreichen.

Drei Schwierigkeitsstufen

Die **Phase 2**-Kampagnen können Sie in „Leicht", „Normal" und „Schwer" spielen. Allerdings verbessert sich die KI nicht mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Die Einstellung entscheidet lediglich darüber, ob und wie verlorene Einheiten nach Abschluss der Mission ersetzt werden. Unter „Leicht" werden alle vernichteten Einheiten mit der bis zum Ende gesammelten Erfahrung zur nächsten Mission ersetzt. Bei „Normal" werden die Einheiten zwar erneuert, allerdings sind die frischen Truppen unerfahren. Wenn Sie auf der schwierigsten Einstellung spielen, erhalten Sie keinen Ersatz.

Der bombastische Sound vermittelt Schlachtfeldatmosphäre. Die Grafik ist gut, aber nicht brillant.

Grafik und Sound

Phase 2 ist trotz der alternden Gepard-Engine noch hübsch anzusehen. Genrereferenz wird das Spiel in dieser Kategorie jedoch nicht mehr. Hier haben Titel wie **Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** längst neue Maßstäbe gesetzt. Zudem hat sich – verglichen mit **Phase 1** – grafisch nicht viel getan. Hitzeflimmern in der Wüste und ein paar Detailverbesserungen, das war es auch schon. Der 3D-Sound (EAX 2) ist dagegen bombastisch. Mit einer guten 5.1-Anlage kommt sofort glaubwürdige Schlachtfeldatmosphäre auf – inklusive rasselnder Ketten, krachenden Geschützfeuers und pfeifender Granaten. Die Begleitmusik ist wiederum weniger gelungen. Das Synthesizer-Gedudel ist zwar an die Fernsehserie **Band of Brothers** angelehnt, echte Orchesterklänge wären jedoch schöner gewesen.

Sie wollen mit Panzern und Artillerie die Welt so richtig in Schutt und Asche legen? Das können Sie mit **Phase 2** zumindest teilweise tun. Häuser, Bäume, Zäune und Strommasten können platt gefahren oder zerschossen werden und Artillerietreffer hinterlassen rußgeschwärzte Bodentexturen. Dazu kracht es ganz gewaltig, wenn Bomben niedergehen oder ein Panzer im wahrsten Sinne des Wortes in die Luft fliegt. Wracks bleiben jedoch nur wenige Sekunden stehen und lösen sich dann in Nichts auf. Schade, eine ordentlich zerstörte Fahrzeugkolonne macht optisch was her und hat sogar taktischen Wert – wenn sie in einem Engpass steht. Stormregion begründet das Verschwinden jedoch mit dem Argument, dass Wracks zu Missions-Skript-Fehlern führen könnten. Wir halten die Auflösungserscheinungen deshalb für einen fairen Kompromiss. Die Nachtmissionen wurden zudem überarbeitet. Fahrzeuge haben jetzt Scheinwerfer, die an- und ausgeschaltet werden können.



ÜBERRASCHUNG Amerikanische Fallschirmjäger nehmen den im Hinterland gelegenen und schwach bewachten Bahnhof im Handstreich ein.

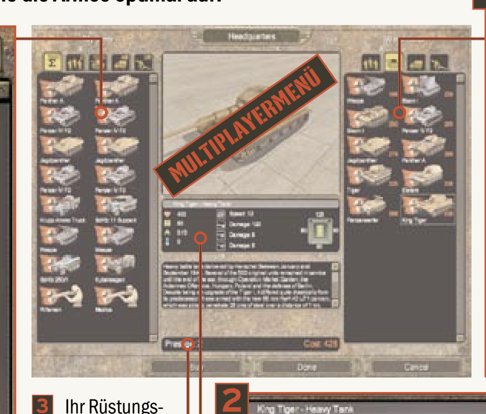


VERSTÄRKUNG Etwas später erreicht auch die Hauptmacht den Einsatzort. Die Panzer rollen mutig mit eingeschaltetem Licht über die Gleise.

MEHRSPIELER – PHASE 2 GEGENEINANDER SPIELEN

Gute Planung ist die halbe Miete: So stellen Sie die Armee optimal auf!

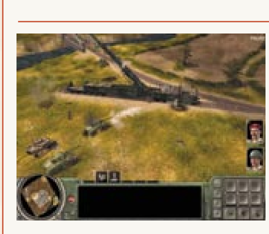
1 Im linken Teil des Armee-Konfigurationsbildschirms wird Ihre derzeitige Einheitenauswahl angezeigt. Damit Sie nicht die Übersicht verlieren, stehen mehrere Schaltflächen für die unterschiedlichen Typen „Infanterie", „Panzer", „Unterstützung" und „Artillerie" zur Verfügung.



3 Ihr Rüstungsbudget (Prestigepunkte) wird unten links angezeigt, die Kosten einer ausgewählten Einheit stehen rechts daneben.

2 Unter dem Bildfenster der gerade ausgewählten Einheit befindet sich die Infotafel. Dort sehen Sie auf einen Blick wichtige Daten wie Lebens- und Erfahrungspunkte, Munition, Geschwindigkeit, Schaden und Panzerung. Nehmen Sie sich die Zeit, die Werte zu vergleichen, um eine möglichst schlagkräftige und effektive Truppe für das bevorstehende Gefecht zusammenzustellen.

4 Im übersichtlichen „Bestellkatalog" wählen Sie nach Truppentypen sortiert Einheiten für Ihre Armee aus. Wird der Anschaffungspreis rot dargestellt, haben Sie zu wenig Prestigepunkte für den Kauf übrig.



NEBENSACHE Der Mehrspieler-Modus von **Codename: Panzers – Phase 2** ist nett, aber nicht abendfüllend. Es werden zwar drei Spiel-Modi (Teamdeathmatch, Domination und MP Mission) geboten, allerdings dauern die Partien immer nur 10 bis 20 Minuten und laufen meist auf ein Szenario hinaus: Man trifft sich in der Mitte der Spielkarte und kämpft so lange, bis eine Seite nichts mehr hat. Einheiten nachbauen ist nämlich nicht drin. Selbst die interessant klingenden Multiplayer-Missionen wie das Erobern eines Eisenbahngeschützes laufen in der Regel auf simples „Suchen und Zerstören" hinaus. Zudem hat Stormregion auf den aus **Phase 1** bekannten Kooperativ-Modus verzichtet, mit dem man zu zweit die Kampagnen durchspielen konnte. Die Resonanz auf diesen Modus sei bei **Phase 1** einfach zu schlecht gewesen.

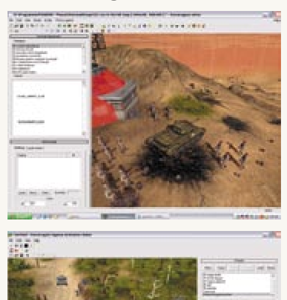
Sind die Lichter ausgeschaltet, reduziert sich die Sichtweite um 25 Prozent. Sind diese eingeschaltet, haben die Vehikel Sichtweiten wie am Tage. Dafür sind mit Licht fahrende Formationen auf weite Distanz vom Gegner zu sehen. Schönes Detail: Wenn Sie eine Nachtmission länger spielen, erleben Sie einen Tag-Nacht-Wechsel mit Sonnenaufgang!

Solider Nachfolger

Falls Sie von Weltkriegsszenarien immer noch nicht genug haben und ein solides Taktikspiel suchen, dann liegen Sie mit **Codename: Panzers – Phase 2** goldrichtig. Schöne und zugleich faire Missionen mit stimmiger Hintergrundgeschichte sind die Stärken des Titels. Versierte Strategen, die Wert auf Realitätsnähe legen, sollten jedoch die Finger vom neuen **Panzers**-Teil lassen. Zudem wirkt **Phase 2** eher wie „Phase 1.5". Nur wenige Features wie Fahrzeugschweinwerfer sind hinzugekommen. Die Grafik-Engine ist jedoch die gleiche wie in **Phase 1**. Dazu werden Ihnen nur 20 Missionen geboten, Teil 1 wartete mit 30 verschiedenen Levels auf. Die Spielzeit reduziert sich damit auf nur 22 Stunden. Der Mehrspielerteil (siehe Kasten) wurde zudem gestutzt und bietet lediglich kurzweiligen Spaß für den kleinen Taktikhunger zwischendurch. Man könnte **Codename: Panzers – Phase 2** also auch als Add-on zu einem niedrigeren Preis verkaufen, denn 45 Euro sind für einen technisch nahezu identischen Nachfolger mit reduziertem Mehrspielerteil und kürzerer Spielzeit nur bedingt angemessen. (oh/sw)

EIGENE KARTEN UND KAMPAGNEN

Levelbastler jubeln: Gleich zwei Editoren liegen dem Spiel bei. Etwas Einarbeitungszeit müssen Sie aber investieren.



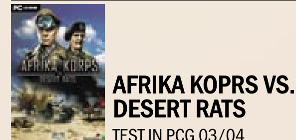
Die Grundbedienung des Leveleditors geht locker von der Hand. Geländebau, Texturieren sowie das Platzieren von Objekten und Einheiten ist kinderleicht. Für Feinheiten wie das Erstellen von Ereignisauslösern (Trigger) müssen Sie schon etwas Geduld mitbringen.

Mit dem zweiten Tool, dem so genannten Ingame Animation Maker, können Sie sogar eigene Zwischensequenzen erstellen. Allerdings ist die Bedienung nur eingefleischten und erfahrenen Editorbastlern zu empfehlen. Einsteiger werden schlichtweg überfordert, zumal es kein Tutorial gibt.



ÜBERNOMMEN Der in Nordafrika erbeutete Tiger I wird nun auf alliierter Seite eingesetzt. In seiner neuen Rolle zeigt er den Deutschen, wo der Barthel den Most holt.

IM WETTBEWERB



AFRIKA KOPRS VS. DESERT RATS TEST IN PCG 03/04	CODENAME: PANZERS – PHASE 1 TEST IN PCG 07/04	CODENAME: PANZERS – PHASE 2 TEST IN PCG 09/05
	TECHNIK	
GUT (83%)	**GUT** (88%)	**GUT** (88%)
+ Detaillierte Einheitenmodelle + Flüssige Animationen + Glaubwürdige Spielphysik + Schöne Explosionen − Szenariobedingt (Afrika) wenig Abwechslung	+ Detaillierte Einheiten + Sehenswerte Explosionen + Detaillierte Umgebung + Teils dynamische Landschaft − Mäßige Spielphysik	+ Detaillierte Einheiten + Spektakuläre Explosionen + Detaillierte Umgebung + Teils dynamische Landschaft − Mäßige Spielphysik
	ATMOSPHÄRE	
BEFRIEDIGEND (71%)	**GUT** (89%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Viele Skriptsequenzen in den Missionen + Historische Fakten zu den Kampagnen − Keine Hintergrundgeschichte − Nur schwache Text-Erzählweise − Charaktere wachsen einem nicht ans Herz	+ Stimmungsvolle Hintergrundgeschichte + Glaubwürdige Charaktere + Gut geskriptete Missionen + Großartige Schlachtfeldatmosphäre − Streng lineare Kampagne	+ Ausgefeilte Hintergrundgeschichte + Glaubwürdige Charaktere + Umfassend geskriptete Missionen + Großartige Schlachtfeldatmosphäre − Streng lineare Kampagne
	SPIELDESIGN	
GUT (81%)	**GUT** (88%)	**GUT** (89%)
+ Zwischen Missionen Aufrüstfunktion für Panzer + Gutes Abschneiden in Missionen wird belohnt + Relativ freier Missionsablauf − Probleme mit der Wegfindung − Teils unfaires Missionsdesign	+ Faires Missionsdesign + Eigene Truppe wird aufgebaut + Einheiten sammeln Erfahrung + Einige optionale und geheime Missionsziele − Schwächen in Gegner- und Verbündeten-KI	+ Komplexes und faires Missionsdesign + Eigene Truppe wird aufgebaut + Einheiten sammeln Erfahrung + Viele optionale Missionsziele − Schwächen in Gegner- und Verbündeten-KI
	MULTIPLAYER	
BEFRIEDIGEND (70%)	**GUT** (80%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)
+ Einheiten gut ausbalanciert + Actionreiche Schlachten − Zu wenig Spielkarten − Wenige Spiel-Modi − Kein Missionseditor	+ Kooperativ-Modus für zwei Spieler + Einheiten gut ausbalanciert + Viele Spielkarten − Kein Karten-Editor − Sehr kurze Gefechte	+ Einheiten gut ausbalanciert + Karten-Editor enthalten − Sehr kurze Gefechte − Nur drei sehr ähnliche Spiel-Modi − Relativ wenige Spielkarten
	SPIELSPASS	
GUT (82%)	**GUT** (88%)	**GUT** (89%)

MOTIVATIONSKURVEN

Spieldauer (Einzelspieler): 24 Stunden	Spieldauer (Einzelspieler): 30 Stunden	Spieldauer (Einzelspieler): 22 Stunden

1 Mit Rommel durch Afrika: Die acht Missionen umfassende Kampagne behandelt den Wüstenkrieg aufseiten der Achsenmächte bis zur Schlacht von El Alamein.

2 Daraufhin geht es acht Missionen lang aufseiten der Westalliierten bis Tunis und weiter nach Italien. Landungsoperationen gehören auch zum Programm.

3 Ist Süditalien erst eingenommen, kämpfen Sie vier Missionen lang als Partisan „Der Wolf" im besetzten Jugoslawien gegen die deutschen Besatzer.

4 Den Höhepunkt bilden Panzerschlachten zwischen den zu Hilfe eilenden Sowjets und Deutschen. Dabei kommen auf beiden Seiten die stärksten Modelle zum Einsatz.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie 800x600	 1.024x768	KLASSE 2 Geforce4 Ti-4200, Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, 1.024x768	 1.280x1.024	KLASSE 3 Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) 1.024x768	 1.280x1.024	KLASSE 4 Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra) 1.024x768	 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS

Wer seine Panzer mit allen Details ruckelfrei durch die Wüste kommandieren will, benötigt eine 2,5-GHz-CPU, eine Klasse-3-Grafikkarte sowie ein GByte Arbeitsspeicher. Gerät der Panzerkampf ins Stocken, sollten Sie die Schatten ausschalten sowie die Texturendetails und die Auflösung herabsetzen.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

CODENAME: PANZERS – PHASE 2

CA. € 45,-
27.07.2005

OLIVER HAAKE

„Missionen, Story und Atmosphäre sind erste Sahne. Nur die KI hat mich enttäuscht."

Phase 2 bietet mehr von dem, was mir in **Phase 1** extrem gut gefallen hat: ausgefeilte und komplexe Missionen und eine schöne Hintergrundgeschichte mit glaubwürdigen Figuren. Ich verstehe ohnehin nicht, warum nicht mehr Strategiespiele wie gute Filme erzählt werden. Wer zieht sich schon gern am Feierabend trockene Historienschinken rein? Die Schlachtatmosphäre kommt zudem durch klasse 5.1-Sound voll rüber. Die Achillesferse der **Panzers**-Serie ist und bleibt die KI. Wenn die vom Rechner gesteuerten Einheiten nur etwas kompetenter wären, würde **Phase 2** eine glatte 90-Prozent-Wertung bekommen.

STEFAN WEISS

„Die spielerischen Inhalte überzeugen auf ganzer Linie und der Sound ist fulminant."

Auch wenn mich der Zweite Weltkrieg als historische Spielkulisse längst nicht mehr so fesselt wie früher, die spielerischen Inhalte von **Phase 2** überzeugen mich auf ganzer Linie. Und dank des verbesserten Soundsystems schlage ich die taktisch anspruchsvollen Schlachten gerne mal über der normalen Zimmerlautstärke. Die Nachbarn sollen wenigstens akustisch teilhaben. Allerdings musste ich angesichts des Volltitelpreises schon etwas die Nase rümpfen. **Phase 2** wirkt mehr wie ein Add-on und nicht wie ein echter Nachfolger. Wer das akzeptiert, bekommt ein taktisch und atmosphärisch hervorragendes Spiel.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Stormregion
Studionote: Gut
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

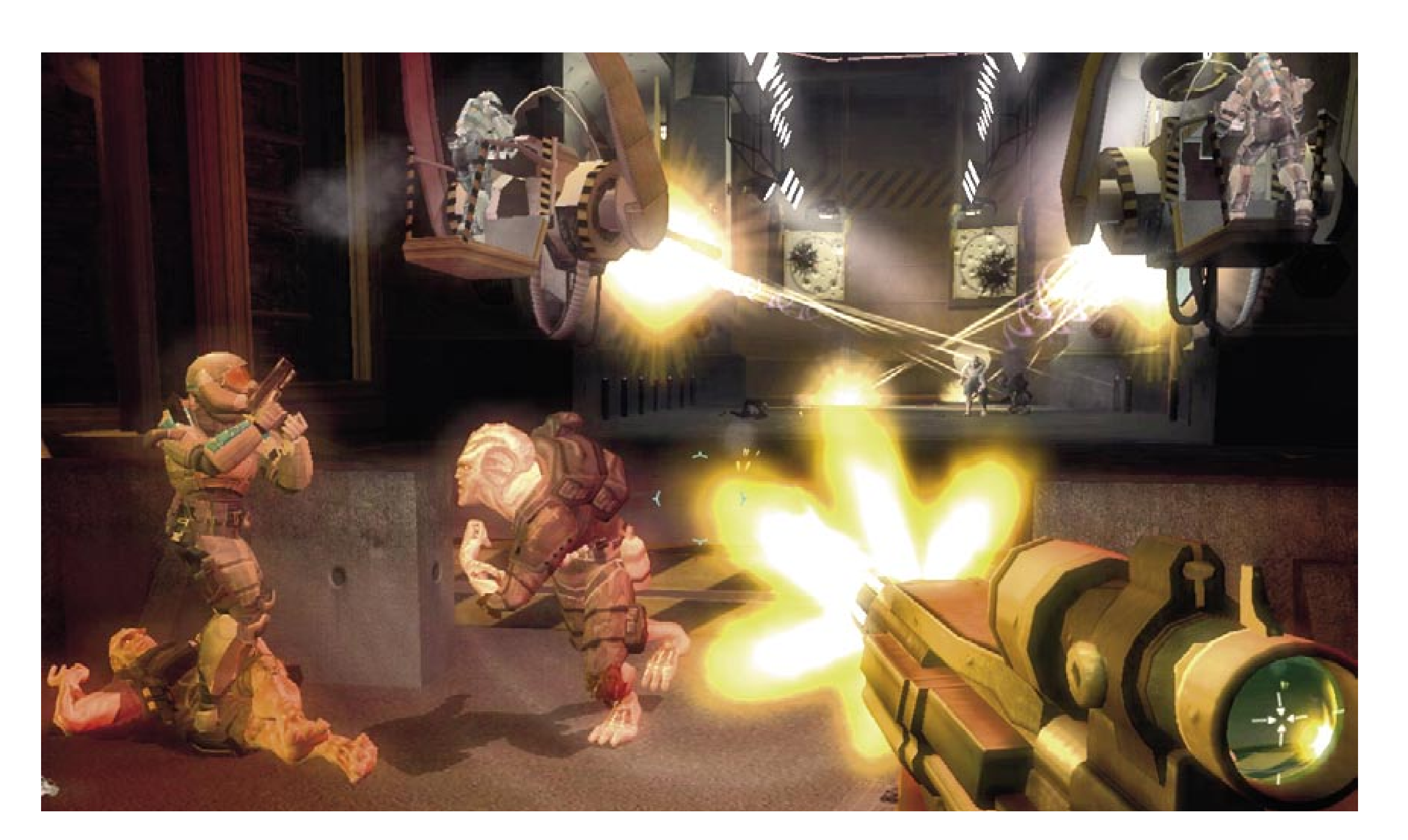
Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Schöne Hintergrundgeschichte
+ Große Einheitenvielfalt
+ Durchdachte und spannende Missionen
− KI und Wegfindung nur Mittelmaß
− Mehrspieler-Modus nur Beiwerk

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
89	Grafik	Gut (87)
	Sound	Gut (89)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Befriedigend (75)



Area 51

Area 51 ist ein gewöhnlicher Shooter, doch in einer Kategorie stellt er einen Rekord auf: So ein Verschwörungskuddelmuddel hat man noch nicht gesehen.

Okay, da ist also jene geheime Militärbasis, die Area 51, wo die Regierung außerirdische Artefakte erforscht. Roswell und so. Der Stoff, aus dem Verschwörungen sind. Doch dann sind da noch: Aliens, die sich wie Zombies auf den Spieler stürzen; verrückte Wissenschaftler, die aus dem Rollstuhl heraus die Welt mit Knöpfchen steuern; verbotene Experimente, die schief laufen; vermummte, offensichtlich geklonte Soldaten, die für die Illuminaten kämpfen – **Area 51** ist sich für kein Klischee zu schade.

Sie erleben die verrückte Geschichte aus den Augen von Ethan Cole, einem Elite-Kämpfer, dessen Spezialität das Abschießen von Dingen ist. Cole wird in der englischen Version von David Duchovny gesprochen, und wenn man sich anhört, mit welcher Lustlosigkeit der **Akte X**-Schauspieler seine Dialoge runterleiert, dann kommt einem die deutsche, höchstens überdurchschnittliche Stimme wie eine ausgezeichnete Sache vor.

Cole macht seine ersten Schritte im Spiel auf ein Tor zu, das sich zischelnd öffnet und die Area 51 freigibt. Was man dann sieht, abhebende Helikopter etwa, deren Schatten über gebumptmappten Steinboden wandern, oder Soldaten, die in geschmeidigen Animationen ihre Waffen schwenken und auf Zielscheiben schießen, flammendes Mündungsfeuer inklusive, was man dann also sieht, räumt die Befürchtung aus der Welt, dass Konsolenumsetzungen grafisch nicht mit reinen PC-Produkten mithalten können.

Sinkende Spielspaßkurve

Area 51 gibt sich zu Beginn Mühe, die Motivation aufrechtzuerhalten. Man stolpert von einer geskripteten Sequenz zur nächsten, Mutanten greifen an, das Team unterhält sich hektisch per Funk, springt hinter Kisten in Deckung, nimmt in Geschütztürmen Platz und feuert wie wahnsinnig. Während die Soldaten die Stellung halten und anstürmende Gegner in Schach, sind Sie das Mädchen für alles: Zugangskarten aufsammeln, Türen öffnen, Waffen besorgen – Sir, yes, Sir!

Leider sind die Monster in der Überzahl, immer mehr kommen aus dunklen Gängen hervor, bis alle Mitstreiter als Snack enden. Nur noch Sie alleine sind übrig. Und dann geht's bergab mit dem Spielspaß. Aus einem rasanten Ego-Shooter, der Teamkämpfe mit Solo-Ballerei verbindet, wird etwas Monotones: In Raum 1 hinein, alle Gegner abschießen, schon öffnet sich die Tür in Raum 2, wo dasselbe Spiel von vorn beginnt. Kläglich ist der Versuch der Entwickler, Abwechslung mit Schalterrätseln zu schaffen. Manchmal tickt auch eine Uhr, Bomben müssen unter Zeitdruck entschärft werden. Aufregend ist das nicht, es gibt bessere Mittel, um Spielspaß zu schaffen.

Bringt einen zum Weinen

Area 51 möchte Hektik und die Nähe zum Gefecht vermitteln und bedient sich dafür zweier Hilfsmittel: Zum einen ist der Sichtausschnitt ungewöhnlich klein ausgefallen, das Geschehen erscheint wie leicht herangezoomt – das Gegenteil der Fischaugenperspektive sozusagen. Zum anderen lässt der Waffenrückstoß das Bild dermaßen erschüttern, dass man eine Absprache mit der Tabletten-Industrie gegen Motion Sickness vermutet. Vor allem das Schnellfeuergewehr, zum Überfluss die Standardwaffe, erzeugt ein Wackeln und Beben, als würde ein Presslufthammer den Monitor bearbeiten. Wenn Sie absichtlich auf die schwächere Pistole, das Scharfschützengewehr oder die Schrotflinte wechseln, bloß um endlich Ruhe zu haben, dann wird man Sie nicht für einen schrägen Vogel halten.

Mit visuellen Kunstgriffen tut sich **Area 51** schwer, erkennbar auch an der Mutantenform: Etwa ein, zwei Stunden nach Spielstart infiziert sich Cole mit einem Virus, das ihn in ein Monster verwandelt. Dann ist er stärker, ein Angriff mit den Krallen ist wie ein Schwung mit einer Baggerschaufel, doch auch die Farben auf dem Bildschirm sind verstärkt, Konturen verschwimmen, Lichter blenden. Kein Mensch, der nicht den Konsum von speziellen Pilzen gewöhnt ist, hält das lange aus. (tw)



DAUERFEUER Mit dem Schnellfeuergewehr wehren Sie sich zu Beginn gegen eine Überzahl an Mutanten.



SCHÖN GESPRENGT Explodierende Granaten schicken die Gegner in hohem Bogen durch die Luft.



ANSTECKEND Soldaten, die mit den Mutanten in Berührung kommen, verwandeln sich in willenlose Aliens.

Fünf Dinge, die Sie über Area 51 wissen sollten

Wenn Sie einen Kauf in Erwägung ziehen, bedenken Sie zuerst Folgendes:

1. Ein 16er hätte es auch getan.
Rot leuchtet das USK-Symbol auf der Packung: Jugendliche bitte fernbleiben, das Spiel ist zu brutal für euch. Doch in der deutschen, heftig zensierten Version ist kein Tropfen Pixelblut. Die Zensur ist teilweise schlampig, zum Beispiel wenn Cole auf Insekten schießt. Statt aufwendig zu zerplatzen, verschwinden diese übergangslos. Langweilig!

2. Regelmäßige Abstürze vor Level-Ende
Kurz vor Missionsabschluss beginnt in **Area 51** das Glücksspiel: Stürzt das Spiel kommentarlos ab oder geht's weiter? Meistens folgt der Crash auf dem Desktop. Das ist besonders ärgerlich im Zusammenhang mit dem nächsten Punkt ...

3. Verboten: freies Speichern
Wie in Konsolenumsetzungen üblich, wird an Kontrollpunkten gespeichert. Die sind anfangs fair gesetzt, später, wenn's schwieriger wird, wünscht man sich mehr davon.

4. Gipfel der Langeweile: der Mehrspieler-Modus
Deathmatch, Team-Deathmatch oder Infection (ein infizierter Spieler kämpft als Alien gegen die Soldaten)? Sie haben die Wahl zwischen drei überflüssigen Mehrspieler-Modi. Nur Verwirrte werden **UT 2005 (dt.)** oder **Battlefield 2** für **Area 51** liegen lassen.

5. „Komisch, die Packung ist aber leicht ...“
Ein Handbuch zu **Area 51** existiert nur in elektronischer Form: Nach der Installation des Spiels befindet sich die Anleitung im Area-51-Unterverzeichnis „manuals“ als PDF-Datei.

AUSSER-IRDISCH

Kommen auch im Spiel vor: Kleine, graue Männchen, wie sie häufig in angeblichen Fotos und Zeichnungen auftauchen.





KEINE ÜBERRASCHUNGEN Wie oft haben Sie in Ego-Shootern gegen Männer in Ganzkörperrüstung gekämpft?

VERBÜNDETE Cole hat sich mit einem Virus infiziert. Dr. Cray (im Bild) ist der Einzige, der ihm helfen kann.

AREA 51
CA. € 40,-
01. JULI 2005

THOMAS WEISS

„Area 51 ist nicht mehr als ein weiteres, bald vergessenes Actionspiel.“

Es gibt Wackeldackel, Wackelpudding – und jetzt auch Wackel-Shooter: Dieses Zittern des Bildschirms beim Waffenrückstoß war mir zu viel, ich musste regelmäßig Pausen einlegen. Hatte ich gerade keine Schwindelgefühle, hatte ich halbwegs Spaß. **Area 51** ist ein simpler, solider Shooter. Der eintönige Spielfluss wird nur von Schalterrätseln unterbrochen, deren Banalität zu unterbieten selbst ein Säugling nicht imstande wäre. Denkwürdige Szenen darf man nicht erwarten, die überladene Story steht bloß lächerlich im Weg herum, die Gegner sind zahlreich und Kanonenfutter. Kurz: Ein weiteres, bald vergessenes Actionspiel eben.

BENJAMIN BEZOLD



„Ich hatte mir ein Spiel zur berüchtigten Area 51 spannender vorgestellt.“

Mir war es beim Spielen nicht möglich, dieses Gefühl der Unlust abzuschütteln, was wohl daran liegt, dass mir **Area 51** wie **Moorhuhn** vorkommt, in dem ich mich selber durch die Gänge bewegen darf. Gelegentlich springen Mutanten aus verdächtigen Ecken hervor, die Überraschung hält sich in Grenzen; Explosionen erschüttern den Bildschirm; irgendwelche Charaktere plaudern Sinnloses. Schlecht ist das nicht, es ist ordentlich, es ist ein bisschen langweilig, es ist recycelt. Richtige Emotionsausbrüche konnten mir nur die ungemütlichen Speicherpunkte abringen, vor allem zum Ende hin, wenn das Spiel schwieriger wird.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Midway Studios Austin
Studionote: -
Publisher: Midway
Sprache (Handbuch): Deutsch (nicht vorhanden)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Gute Grafik trotz Konsolenumsetzung
- + Schnörkelloser Spielablauf, der ...
- − ... auf die Dauer ziemlich eintönig wird.
- − Schlampige Zensur vermindert Atmosphäre
- − Übertrieben dargestellte Waffenrückstöße

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
69	Grafik	Gut (80)
	Sound	Ausreichend (66)
	Steuerung	Ausreichend (68)
	Mehrspieler	Ausreichend (67)



Preisschießen

Die drei besten Ab-18-Shooter sind günstiger geworden. Es ist an der Zeit für einen zweiten Blick: was sie können und wo es mit ihnen hingeht.

Das Verfallsdatum eines Computerspiels ist maßgeblich von der Größe der Fan- und Mod-Gemeinde abhängig. Eine Analyse:

Doom 3

Spielspaß

Der Spielablauf ist, ein Jahr nach der Veröffentlichung, nicht abwechslungsreicher geworden: als bewaffneter Marine in dunkle Gänge hinein, sich erschrecken lassen, Monster abschießen. Warum das trotz unmöglich zu unterbietender Einfachheit Spaß macht? Zum einen wegen der Grafik, die in ihrer Düsternis so bedrückend ist, dass allzu labile Personen ihr besser fernbleiben. Und dann wegen der Gegner, die nicht nur abgrundtief böse Ausgeburten der Hölle sind, sondern dank Normal-Maps auch danach aussehen.

Doch **Doom 3** ist nicht perfekt. Die Nebenwirkung des monotonen Spielablaufs: Man wird schnell immun gegen den immer wiederkehrenden Schrecken, bald schon schießt man sich mit schlafwandlerischer Sicherheit durchs Monstermeer, an die Stelle des Ängstlichseins rückt – wenn man für ein schnörkelloses Ballerspiel wie dieses nicht empfänglich ist – Langeweile. Haben Sie sich gerade erkannt? Dann ziehen Sie von der 90er-Wertung mindestens vier Spielspaßpunkte ab.

Zukunftsaussichten

Das einzige Add-on ist in Deutschland nie offiziell erschienen. Kein Verlust, die Presse ist in ihrer Euphorie gebremst: Features wie Zeitlupe und Grabber (eine Art Schwerkraftskanone) seien aus **Max Payne 2** und **Half-Life 2** zusammengeklaut.

Ironischerweise ist es vor allem die üppige Modder-Gemeinde, die fantastische Sachen zu **Doom 3** entwickelt: Im schnellen Rhythmus veröffentlichen Kreative Maps und Mods, darunter Grandioses wie die Einzelspielermission **Once Upon a Time** von Thomas Creutzenberg.

Einige Mods finden Sie auch auf der aktuellen PC-Games-DVD, zum Beispiel eine komplette Übersetzung von **Doom 3** ins Deutsche.

Multiplayer-Einschätzung

Von Anfang an war der Mehrspieler-Modus auf nur vier Teilnehmer begrenzt, was ihn wenig attraktiv machte für Spieler, die Spaß und Abwechslung suchten. Als **Doom 3** als möglicher Wettkampftitel der CPL World Tour 2004 ins Gespräch kam, wuchs Hoffnung unter Fans, die der Meinung waren, dass der Multiplayer-Gemeinde neues Leben einhauchen werde. Doch die Veranstalter entschieden sich für **Painkiller (dt.)**, die großen Turniere zu **Doom 3** blieben aus.

Das Add-on wollte die Medizin gegen Nichtbeachtung sein: Das Spielerlimit wurde auf acht angehoben, zu den Modi Deathmatch und Team-Deathmatch kam Last Man Standing hinzu. Außerdem dabei: acht Maps, bis ins Detail auf interessante Mehrspieler-Matches zugeschnitten. Blöd nur, dass die Erweiterung in Deutschland nicht erhältlich ist – eine Besiegelung des Multiplayer-Nischendaseins?

PC-GAMES-TESTURTEIL		
EINZELSPIELER	Grafik	92
90	Sound	89
	Steuerung	94
	Mehrspieler	71

Half-Life 2

Spielspaß

Half-Life 2 widerlegt drei Vorurteile: Dass es keine Innovation im Action-Genre geben könne, dass Ego-Shooter keine Abwechslung zu bieten imstande wären und dass gute Grafik teure Hardware voraussetze. Erstens ist **Half-Life 2** der erste Shooter, der eine glaubhafte, sinnvoll ins Spiel integrierte Physik simuliert. Zweitens spielt sich jeder Level vollkommen anders. Und drittens läuft die fabelhaft gute Grafik auch mit einem durchschnittlichen PC flüssig. Deshalb ist **Half-Life 2** ein Meisterwerk, dessen Nichtbesitz Ketzerei gleichkommt. Der Vollständigkeit halber soll nicht verschwiegen werden, dass es auch negative Stimmen gibt: Manchen sind die Fahrzeugsequenzen zu lang, die Vehikelsteuerung zu ungenau. Der legendäre Stotter-Bug gab zu Beginn Anlass zum Schimpfen, heute ist er durch Patches behoben.

DOOM 3 Wenn es einen Preis fürs beste Gegnerdesign gäbe, Doom 3 hätte ihn verdient.



HALF-LIFE 2 Die Strider ähneln den Außerirdischen in Krieg der Welten erstaunlich stark – Zufall?



FAR CRY Jack Carver lässt es krachen: Eine Granate macht mit feindlichen Stellungen kurzen Prozess.

Zukunftsaussichten

Was für Mücken Straßenlampen in der Nacht sind, ist für Modder eine große Mehrspielergemeinde. Derzeit sind in der Mache: **Dystopia,** das Mehrspieler-Action mit Implantaten ermöglichen wird; **No More Room in Hell**, das eine Art **Resident Evil** als Team-Shooter werden soll; **Empires**, das Zutaten der Echtzeit-Strategie ins Spiel mischt; **Mech Assault Genesis**, das Gefechte mit gigantischen Mech-Robotern zu simulieren beabsichtigt; **Insects Infestation**, in dem die Spieler die Rolle von Ameisen übernehmen; **The Lost Prophecies**, das **Half-Life 2** in ein gigantisches Rollenspiel umfunktioniert – die Liste ist noch länger. Sie könnten einwenden, dass diese Projekte nur geplant seien, was immerhin einen nicht zu unterschätzenden Unterschied zum „Fertig"-Status darstelle. Das ist richtig. Doch es gibt auch bereits veröffentlichtes Material, etwa die beliebte Mehrspieler-Total-Conversion Plan of Attack (zu finden auf der PC-Games-DVD 07/05).

Abseits aller Hobbyprojekte ist auch Entwickler Valve damit beschäftigt, Nachwuchs zu zeugen: Das Add-on **Aftermath** soll noch vor Ende des Jahres über Steam zum Download bereitstehen. Den Staun-Level Lost Coast (eine Demonstration der fortschrittlichen HDR-Technologie) wird es früher geben.

Multiplayer-Einschätzung

Der Mehrspieler-Modus von **Half-Life 2** ist einer der am häufigsten gespielten. Kein Wunder, verbirgt sich dahinter doch **Counter-Strike** im modischen **Source**-Kleid. Eine Stichprobe an einem Wochentag, nachmittags, ergibt: Über 13.000 Server stehen bereit, mehr als ein Drittel davon sind bis an den Rand mit Spielern gefüllt. Zum Vergleich: Zur selben Zeit spielen gerade mal 35 Leute **Doom 3** im Mehrspieler-Modus, die restlichen 531 Serverplätze bleiben leer. Die Stellung von **Counter-Strike Source** als beliebtestes Onlinespiel scheint kaum in Gefahr, da sich Valve rührend um die Weiterentwicklung kümmert: In regelmäßigen Abständen folgen Updates, Bugfixes und Maps, deren grafische Detailverliebtheit selten ist in Computerspielen. Auch die Rufe nach einem **Half-Life 2**-Deathmatch wurden erhört, zumindest nachträglich: Der Modus ist seit November des vergangenen Jahres über Steam verfügbar.

PC-GAMES-TESTURTEIL		
EINZELSPIELER	Grafik	95
96	Sound	94
	Steuerung	95
	Mehrspieler	90

Far Cry (dt.)

Spielspaß

Als **Far Cry** erschien, war es seiner Zeit voraus, grafisch wie spielerisch. Auch heute noch, immerhin eineinhalb Jahre nach Erstveröffentlichung, lohnt sich ein Kauf – vor allem für minimale 15 Euro. Am meisten Eindruck macht der Schauplatz: Dafür, dass **Far Cry** wilde Schießereien im Tropenparadies ermöglicht, verdient es Hochachtung. Die Cry-Technologie mit ihrer atemberaubenden Sichtweite und den detaillierten Texturen ist eine Offenbarung; Palmen, Wasser und Felsklippen, alles wirkt wie aus einem Guss.

Beim Spielen werden sich Begeisterungsrufe mit Wutgebrüll vermischen: Die künstliche Intelligenz ist, von einigen Aussetzern mal abgesehen, erstaunlich vielseitig, was dazu führt, dass manche Levels hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades über die Stränge schlagen – Einsteiger sollten das berücksichtigen. Trotz vermeintlich unbezwingbarer Gegner: Man muss einfach weiterspielen, mal geht es in Innenlevels gegen kreischende Monster, mal draußen mit Jeeps über hügeliges Gelände – eine unwiderstehliche Mischung.

Zukunftsaussichten

Es sieht nicht rosig aus mit dem Langzeitspaß von **Far Cry**. Die Probleme begannen Anfang 2004. Das Software Developer Kit, kurz SDK, wurde vom Entwickler angekündigt. Mod-Bastler freuten sich: Bald würde es möglich sein, eigene Modelle in selbst gebaute Levels zu importieren. Die Monate verstrichen, ohne dass etwas geschah. Dann die Hiobsbotschaft: SDK auf unbestimmte Zeit verschoben. Die Mod-Szene war erbost, manche riefen sogar zum Streik auf. Als das SDK schließlich erschien, viel zu spät im September 2004, ging die Entwicklung nur stockend voran – auch, so munkelt man, wegen des stark ausbaufähigen Hersteller-Supports. Aktuell sind zwar viele Mods in Arbeit, etwa **Jurassic Park** oder **Starship Troopers**. Doch ob sie je fertig werden? Selbst Optimisten zweifeln.

Multiplayer-Einschätzung

Mit durchschnittlich 150 Spielern online wird **Far Cry** zumindest nicht zur einsamen Angelegenheit. Allerdings ginge es zu weit, dem Mehrspieler-Modus Popularität zu bescheinigen. Warum spielen nicht mehr Leute im Internet **Far Cry**, das sich bereits wenige Monate nach Veröffentlichung über 100.000 Mal verkauft hat? Vielleicht, weil die Entwickler nur Bugs mit Patches fixen, statt richtige Updates mit neuen Inhalten zu liefern. Wenigstens die Spieler kümmern sich um Levelnachschub. (tw)

PC-GAMES-TESTURTEIL		
EINZELSPIELER	Grafik	94
92	Sound	91
	Steuerung	87
	Mehrspieler	86



Tour der Leiden? So laufen die Rennen ab!

Auch wenn Sie nicht selbst strampeln dürfen, gibt es während der Rennen eine Menge zu tun. PC Games zeigt, was!

1 Wie gut Ihre Fahrer drauf sind, verrät diese Anzeige. Pulsschlag, Erschöpfung oder verbleibende Energie lassen sich problemlos ablesen.

2 Wie viel Kraft Ihre Fahrer aufwenden sollen, bestimmen Sie mithilfe dieses Schiebereglers. Auch hier gilt: Weniger ist manchmal mehr.

3 Eine der wichtigsten Funktionen: Einzelnen Fahrern oder dem ganzen Team geben Sie hier Befehle zu Attacken oder Gegenangriffen.

4 Wenn's mal wieder länger dauert – und das tut es öfters –, können Sie die Rennen mit bis zu achtfacher Geschwindigkeit beschleunigen.



5 Aktuelle Geschwindigkeit, Entfernung zur nächsten Wertungsstation sowie den jeweiligen Steigungsgrad verrät diese Anzeige.

6 Wie lange Ihre Radler noch strampeln müssen, lesen Sie hier ab. Außerdem rufen Sie per Mausklick weitere Statistiken auf.

7 Alles im Blick: Die Kamera ist frei dreh- und zoombar und erlaubt Ihnen, das Geschehen aus der Perspektive Ihrer Wahl zu verfolgen.

8 Im Mittelpunkt steht das Rennen. Fahrer Ihres Teams sind markiert. Natürlich können Sie jederzeit zwischen Hauptfeld und Führenden wechseln.

KEINE ORIGINALDATEN Aus dem Team Telekom wird das Team T-Lekom mit den Fahrern Ullrach und Klödan. Lance Armstrong heißt Nuistrong und startet für Lost Channel.

TOR-TOUR Mit einem fast schon ungesunden Pulsschlag quälen sich Ihre Mannen den Berg hinauf. Die linke Anzeige verrät, wie es um die Physis Ihrer Schützlinge steht.

Radsport Manager Pro

Saison 05-06 | Spielspaß mit Plattfuß: Auch der neueste Teil des Radsport Managers kommt ähnlich schleppend wie Jan Ullrich bei der diesjährigen Tour de France in Fahrt.

Lance Armstrong gegen Jan Ullrich: Auch bei der Tour de France elektrisierte das Duell der beiden wohl weltbesten Radfahrer die Massen. Nicht nur an der Strecke, sondern auch vor den Fernsehgeräten. So schalteten tagtäglich Millionen ein, um Hunderte von wagemutigen Radlern durchs brütend heiße Frankreich strampeln zu sehen. Pünktlich zum Start des Radsport-Großereignisses stand auch die neueste Ausgabe des **Radsport Managers** in den Läden. Nachdem der Vorgänger ähnlich unterhaltsam wie ein Köpper in die Heckscheibe eines Audi-Kombis war, versprachen die französischen Entwickler von Cyanide für den neuesten Teil etliche Verbesserungen. Schade, dass es größtenteils beim guten Vorsatz blieb – doch dazu später mehr.

Mach den Godefroot

Wie die mäßigen Vorgänger macht Sie auch **Radsport Manager Pro – Saison 05-06** zum Boss Ihres eigenen Radrennstalls. Auf den Spuren von Team-Telekom-Zampano Goodefrot übernehmen Sie ein Team Ihrer Wahl und führen es durch die komplette Radrennsaion 2005/2006. Zur Wahl stehen 40 vermeintliche Profi-Mannschaften, die sich bei näherer Betrachtung jedoch nur zum Teil als authentisch erweisen. Jan Ullrich und das Team Telekom sucht man vergebens, stattdessen fährt beim **Radsport Manager Pro** ein gewisser J. Ullrach für das Team „T-Lekom". Sein Konkurrent: Lance Nuistrong vom Rennstall „Lost Channel". Immerhin mit sämtlichen Originaldaten vertreten: die Gerolsteiner-Mannschaft mit Uwe Peschel und Georg Totschnig.

Der Excel-Manager

Hobby-Manager der Vorgänger werden es bereits bei einem Blick auf die Screenshots erkannt haben: Das hässliche Hauptmenü im Excel-Tabellen-Look gibt es noch immer. Auch Ihr Aufgabenbereich ist nahezu unverändert. Als Teamchef kümmern Sie sich ums Training, die Terminplanung, investieren Geld in topmoderne Ausrüstung und fädeln Vertragsverhandlungen mit Sponsoren sowie dem radelnden Personal ein. Die Gespräche fallen im Vergleich zu anderen Sportmanagern, bei denen meist Berater oder zumindest zähere Verhandlungspartner mit am Tisch sitzen, äußerst dünn aus. Oftmals genügt bereits das Abschicken einer einzigen E-Mail, um Deals abzuschließen oder eine endgültige Absage zu bekommen. Wenigstens lohnt es sich jetzt, ausgiebig nach hoffnungsvollen Talenten zu scouten. Nachwuchsfahrer entwickeln sich nämlich bedeutend schneller als zuvor und sammeln durch die Teilnahme an größeren Rennen schneller Erfahrungspunkte.

Das Auge radelt mit

Insgesamt warten von Januar bis Dezember knapp 200 offizielle Radrennen auf Sie. Wie gut Sie abschneiden müssen, um am Jahresende nicht vor die Tür gesetzt zu werden, bestimmt der anfangs gewählte Schwierigkeitsgrad. Während Neulinge ab und an mal unter die Top 10 kommen sollen, müssen Profis mehrere Touren gewinnen. Diese werden in einer etwas verbesserten 3D-Grafik präsentiert: Erstmals zuckeln die Fahrer nicht mehr wie auf Drahtesel geklebte Schaufensterpuppen über den Asphalt, sondern bewegen sich zumindest halbwegs realistisch. Das ist im Vergleich zum Vorjahr zwar eine beachtliche Steigerung, aber noch lange nicht perfekt. Außerdem verpixeln Arme, Hände und Gesichter bei näherer Betrachtung zunehmend. Um einige Radlängen schöner, aber ebenfalls alles andere als zufriedenstellend sieht auch die Umgebungsgrafik aus. Bis auf die Zielgeraden sind die Strecken extrem detailarm und Bäume oder Häuser wirken arg kantig.

> Die 3D-Etappen dauern keine Stunden mehr, sondern maximal 30 Minuten. Das macht sie aber nur unwesentlich spannender.

Schnellere Rennen

Positiv: Die 3D-Etappen dauern keine Stunden mehr, sondern maximal 30 Minuten. Das macht sie aber nur unwesentlich spannender. Denn bis auf eine Hand voll Mausklick-Anweisungen (u. a. „Sprint!", „Gegenangriff!", „Führungsarbeit leisten!") und dem reinen Zuschauen gibt es nichts zu tun. Das mag die ersten Rennen nicht stören, langweilt aber mit zunehmender Spieldauer wie eine fünfstündige Radtour im örtlichen Kreisverkehr. Dass es Ihnen nun endlich gestattet ist, im Laufe der Karriere zu anderen Rennställen zu wechseln, ist da nur ein schwacher Trost. (cs)

RADSPORT MANAGER PRO – SAISON 05-06

CA. € 35,-
22. JUNI 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Kommt Zeit, kommt Rad? Die Rennen langweilen noch immer."

Bis auf ein paar aktuelle Daten sowie eine leicht überarbeitete 3D-Grafik bietet der **Radsport Manager Pro** nichts, was es nicht auch schon bei seinem Vorgänger gab. Da der Manager-Part winzig ist, beschränkt sich mein Tun als Teamchef darauf, von Rennen zu Rennen zu springen. Die sind zwar halbwegs ordentlich in Szene gesetzt und überzeugen mit realistischen Ergebnissen, laufen aber allesamt nach dem gleichen Muster ab. Radsport-Fans gefällt's, Gelegenheitsspieler werden sich jedoch zu schnell langweilen.

BENJAMIN BEZOLD

„Ulle, Ulle! Wenigstens auf meinem PC hängt Ullrich Armstrong ab!"

Oder Ullrach Nuistrong, wie die beiden Tour-Helden beim **Radsport Manager Pro – Saison 05-06** heißen. Schade, dass die Neuerungen so bescheiden ausgefallen sind und die wichtigsten Teams keine Orginaldaten bieten. Denn davon abgesehen macht der Radler-Manager durchaus Laune und auch die verkürzten 3D-Rennen gefallen mir. Wohlwissend, dass diese noch verbesserungswürdig sind: Denn lässt man das Renngeschehen komplett simulieren, schneiden meine Pedalritter immer schlechter ab, als wenn ich sie selbst über die Kurse dirigiere.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cyanide
Studionote: Befriedigend
Publisher: Flashpoint AG
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/20/20
USK-Altersseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

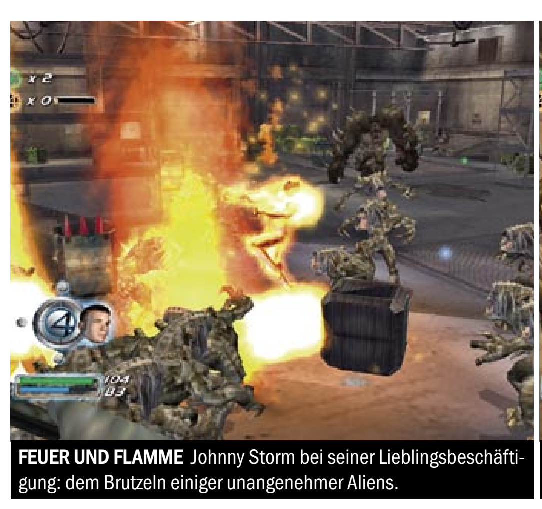
Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Realistischer Saisonablauf
- + Wirklichkeitsnahe Rennen ...
- − ... die dauerhaft wenig Abwechslung bieten
- − Wichtige Teams ohne Originaldaten
- − Ödes und unübersichtliches Menüdesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
64	Grafik	Ausreichend (64)
	Sound	Ausreichend (67)
	Steuerung	Befriedigend (77)
	Mehrspieler	Ausreichend (69)



FEUER UND FLAMME Johnny Storm bei seiner Lieblingsbeschäftigung: dem Brutzeln einiger unangenehmer Aliens.



BIG BOSS Am Ende jedes Kapitels bekommen Sie es mit einem ziemlich starken Gegner zu tun. Dieser ist nur von hinten angreifbar.

Fantastic 4

Diese Fantastischen Vier lassen es richtig krachen. „Troy" bleiben ihnen trotzdem nur Fans der kultigen Comic-Vorlage.

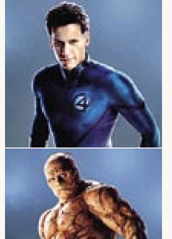
Der PC-Ableger des Kinofilms zum Marvel-Comic, in dem die vier Superhelden seit 1961 die Schurken der Welt das Fürchten lehren, orientiert sich nur grob an der Filmhandlung (in einer Hauptrolle: Jessica Alba). Stattdessen wird die Story um zahlreiche Nebenschauplätze und Zusatzmissionen erweitert. Zu Beginn des Action-Adventures sind unsere Superhelden in spe zu fünft auf einer gefährlichen Weltall-Mission und bekommen dabei etwas zu viel Sternenstaub ab: Fortan haben sie übernatürliche Fähigkeiten. Bis auf Viktor von Doom. Der hat sein spitzes Näschen scheinbar zu lange in den Treibstoff-Tank getunkt und mutiert zum bösen Dr. Doom, welcher – zurück auf Mutter Erde – den Fantastic 4 in zehn Kapiteln das Leben zur Hölle macht.

Primitive Prügelei

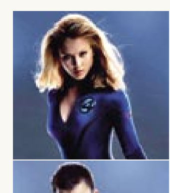
Wahlweise steuern Sie einen Helden alleine oder gleich die ganze Viererbande. Dabei dürfen Sie jederzeit zwischen den einzelnen Heroen wechseln, um ihre individuellen Fähigkeiten (siehe Kasten) optimal einsetzen zu können. Der Rest agiert derweil automatisch. Bis aufs Lösen einiger Mini-Rätsel geht es nur darum, aus der Verfolgerperspektive linear durch die Levels zu hetzen und Massen an Gegnern sowie sonstigen Gegenständen zu plätten. Umherstehende Taxis werden zu Wurfgeschossen, Feuerbomben legen ganze Straßenzüge in Schutt und Asche und am Ende wartet stets ein Bossgegner, der besonders viele Hiebe einstecken kann. Jeder Held verfügt über neun witzige Spezialmanöver mit je drei Stufen, die Sie im Spielverlauf freischalten und deren Ausführung teils abenteuerliche Tastenkombinationen erfordert. In der Regel hilft es allerdings auch, einfach stupide aufs Gamepad einzuprügeln, um alle Kontrahenten auszuschalten. Klingt wenig aufregend, macht eine Zeit lang aber Laune – speziell zu zweit im kurzweiligen Koop-Modus. Nicht so schön: Die Grafik ist weniger detailliert als bei **Freedom Force 2** und ruckelt bei jeder zweiten der zahlreichen Explosionen – was aber im Vergleich zur schrecklich unübersichtlichen Kameraführung nur ein kleines, spielspaßbremsendes Übel darstellt. (cs)

Der Held, was er verspricht.

Unterschiedliche Superheldenkräfte sorgen für Abwechslung in der monotonen Bösewichter-Vermöbelei.



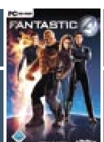
Reed Richards | Mr. Fantastic
Der Anführer unserer Truppe ist dehnbar wie Knetgummi und kann mit seinen XXL-Armen auch entfernte Gegner angreifen. Und er knackt die Mini-Rätsel.



Sue Storm | Die Unsichtbare
Johnnys Schwester erzeugt Energiefelder und stülpt sich auf Knopfdruck eine Tarnkappe über. Außerdem vermag sie Gegner von hinten mit einem Schlag auszuschalten.

Ben Grimm | Das Ding
Der kantige Kraftprotz schleudert schon mal einen Linienbus auf seine Widersache und bringt sogar ganze Gebäude mit einem Schlag zum Einsturz.

Johnny Storm | Menschliche Fackel
Brutzelt als fliegender Grillanzünder Gegner im Nu. Kann nicht nur Feuerbälle werfen und Flammenwände errichten, sondern auch riesige Brandbomben zünden.



FANTASTIC 4
CA. € 45,-
14. JULI 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Fantastic 4 reiht sich in die Riege mittelprächtiger Filmumsetzungen ein."

Als Fan der Comic-Serie hatte ich mich ganz besonders auf das Spiel zum gerade angelaufenen Kinostreifen gefreut. Und wurde nicht enttäuscht – weil ich aus leidvoller Erfahrung mit anderen Lizenztiteln kein Meisterwerk, sondern lediglich eine routinierte Superhelden-Prügelei im bekannten **Fantastic 4**-Stil erwartet habe. Die zahllosen Combos erfordern einiges an Übung, sind aber witzig anzusehen und die teils vorhandenen Originalschauplätze ordentlich nachgebildet. Wäre die Kameraführung wenigstens halbwegs gelungen, hätten nicht nur Fans wie ich ihren Spaß.

THOMAS WEISS



„Mit Jessica Alba wollte ich schon immer mal spielen!"

Allerdings nicht unbedingt als kaum wiedererkennbare Hauptdarstellerin in einem Superhelden-Spiel. Denn bis auf ihre authentische Stimme hat Sue Storm nicht viel mit der echten Jessica Alba aus dem Kinofilm gemein. Das ist freilich nicht der einzige Grund, warum mich die stupide Klopperei nicht allzu lange an den Monitor fesselt. In erster Linie vermisse ich anspruchsvollere Aufgaben und Rätsel. Wie das geht, hat Heroen-Rivale **Freedom Force 2** gezeigt. Immerhin: Der kooperative Mehrspieler-Modus ist um Längen besser als das öde Solospiel.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 7 Studios
Studionote: -
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Spiel zum gleichnamigen Film
- + Abwechslungsreiche Charaktere
- + Ordentlicher Koop-Modus
- − Schreckliche Kameraführung
- − Dauerhaft anspruchslose Klopperei

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
67	Grafik	Befriedigend (70)
	Sound	Befriedigend (73)
	Steuerung	Ausreichend (64)
	Mehrspieler	Befriedigend (75)

Knaller-Prämien

Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.

GTA San Andreas
San Andreas, look out, here we come! Mit **San Andreas** wird ein neues Kapitel der legendären Serie aufgeschlagen und mit einer fünfmal so großen Umgebung, verfeinertem Gameplay und der gewohnten Detailverliebtheit hat **GTA San Andreas** den Erfolg der Vorgänger nicht nur wiederholt, sondern bei weitem übertroffen! Wir sagen es Ihnen also lieber gleich: **San Andreas** ist eine Droge!
Prämiennummer: 002612

Battlefield 2
Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen gnadenlosen, mit Hightech-Waffen geführten Krieg im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmesuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper beinhaltet. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen.
Prämiennummer.: 002705

World of Warcraft
Mit **World of Warcraft** geht für viele fantasybegeisterte Rollenspieler ein großer Traum in Erfüllung. Das bisher nur Echtzeit-Strategie-Spielern vorbehaltene **Warcraft**-Universum öffnet sich jetzt auch für die große Fangemeinde der Online-Rollenspieler. Eine Welt der Abenteuer wartet auf Sie. Tauchen Sie ein in **World of Warcraft** und kämpfen Sie zusammen mit tausenden tapferen Helden in einer Welt voller Mythen, Magie und endloser Abenteuer. Worauf warten Sie noch?
Prämiennummer.: 002553

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 24



DOGFIGHT Über dem ehemaligen Jugoslawien feuern wir eine AIM-120B-Amraam-Luft-Luft-Rakete auf eine gegnerische MiG-29 Fulcrum ab.

ORIGINALGETREU Die Instrumente des detaillierten F-16-Cockpits lassen sich problemlos mit der Maus bedienen.

EINSATZBESPRECHUNG Anhand der Karte planen Sie in der Kampagne Ihre nächste Mission und legen Wegpunkte fest.

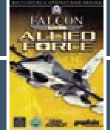
Falcon 4.0

Allied Force | 716 Seiten Handbuch, 400 Tastaturkürzel, zwei Kampagnen, eine F-16: Die Neuauflage des Klassikers ist da!

Endlich gibt es für Flugsim-Anhänger einen Grund, den Joystick von den Spinnweben zu befreien, die sich in den letzten Monaten angesammelt haben. Denn mit **Falcon 4.0: Allied Force** landet nach langer Durststrecke wieder eine waschechte Simulation auf dem PC. Ganz taufrisch ist der Titel allerdings nicht. Wie der Name bereits erahnen lässt, handelt es sich lediglich um eine Neuauflage des Klassikers **Falcon 4.0**. Nichtsdestotrotz hat sich seit 1998 einiges getan. Neue Grafiken, Mausunterstützung fürs Cockpit, ein zweites Szenario, überarbeitete Flugphysik sowie viele weitere Detailverbesserungen kennzeichnen **Allied Force**. Eines ist – zum Leidwesen aller Genreeinsteiger und Gelegenheitspiloten – gleich geblieben: der enorme Schwierigkeitsgrad. Um die komplexen Systeme der simulierten F-16 einigermaßen zu verstehen, kommt man nicht drum herum, das 716-seitige, englischsprachige PDF-Handbuch auf der CD durchzuarbeiten. Denn die gedruckte Anleitung (51 Seiten in Deutsch) lässt zu viele Fragen offen. Und die Übungsmissionen sind schlichtweg eine Katastrophe: Von einem Trainer, der Ihnen die Instrumente erklärt, fehlt jede Spur. Wenigstens lässt sich der Simulationsgrad dem Können anpassen.

Dynamische Kampagnen

Wenn Sie sich erst mal mit Ihrem Jet vertraut gemacht haben – was locker ein paar Tage in Anspruch nimmt –, kommen Sie in den Genuss der beiden motivierenden Kampagnen. Neben dem aus **Falcon 4.0** bekannten Korea-Feldzug erwartet Sie der Balkankrieg über dem ehemaligen Jugoslawien. Dank des dynamischen Missionsdesigns beeinflusst jede Ihrer Aktionen den Fortgang des Konflikts. Wenn Sie beispielsweise einen Flughafen an der Küste zerstören, stellen sich Ihnen in Zukunft weniger Abfangjäger in diesem Bereich in den Weg. Besonders bemerkenswert ist, wie sich der Konflikt ständig um Sie herum weiterentwickelt. Auf Ihrem Weg zum Ziel liefern sich Verbündete Dogfights mit gegnerischen MiGs und am Boden zerstören Panzer Munitionsdepots. Sogar während Sie im Hauptmenü Ihren nächsten Einsatz planen, geht die Schlacht im Hintergrund in Echtzeit weiter. Einziger Wermutstropfen: Auf Zwischensequenzen und Storyelemente müssen Sie verzichten. Was das Flugmodell und die Cockpitgestaltung Ihrer F-16 anbelangt, ist **Allied Force** über jeden Zweifel erhaben. Man hat beinahe das Gefühl, persönlich hinterm Steuerknüppel des sündhaft teuren Jets zu sitzen – wäre da nicht die unspektakuläre Grafik. Die Landschaftstexturen verschwimmen im Tiefflug zu einem hässlichen, grün-braunen Brei und die übrigen Flieger sind im Vergleich zu Ihrer F-16 erschreckend detailarm. (bb)



FALCON 4.0: ALLIED FORCE
CA. € 30,-
01.08.2005

BENJAMIN BEZOLD



„Realismus top, Einsteigerfreundlichkeit und Grafik Flop!"

Während Otto Normalspieler besser die Finger von **Falcon 4.0: Allied Force** lassen sollten, kann ich Hardcore-Piloten nur zum Kauf der Neuauflage raten. Kein anderer aktueller Titel simuliert neben **Lock On** die moderne Fliegerei derart realistisch. Besonders lobenswert: Fast alle Schalter lassen sich neuerdings im wunderschönen Cockpit mit der Maus betätigen. Und die dynamischen Kampagnen fordern nicht nur Ihr Können mit dem Steuerknüppel, bei der Einsatzplanung ist ferner auch Ihr strategisches Geschick gefragt.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Gelegenheitspiloten werden bei dieser Flugsimulation verzweifeln."

Unglaublich! Während ich an einem Wochenende locker **Half-Life 2** durchspiele, lerne ich bei **Falcon 4.0: Allied Assault** in dieser Zeit gerade mal, das Radar richtig zu bedienen. Niemand hat behauptet, Fliegen sei einfach, aber wenn es so unglaublich schwer ist, packe ich doch lieber wieder das gute alte **Eurofighter Typhoon** aus. Da kann ich wenigstens abheben, ohne vorher erst eine Anleitung vom Format eines Telefonbuchs zu wälzen. Was natürlich nicht bedeutet, dass **Allied Force** schlecht ist. Nur mir persönlich ist es einen Tick zu kompliziert.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Lead Pursuit
Studionote: –
Publisher: Application Systems Heidelberg
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch/Engl.)
Zielgruppe: Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Anspruchsvolle, dynamische Kampagnen
+ Detailliertes Cockpit
+ Hervorragende Flugphysik
− Schlechtes Tutorial, hoher Schwierigkeitsgrad
− Altbackene Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
74	Grafik	Ausreichend (66)
	Sound	Befriedigend (75)
	Steuerung	Gut (83)
	Mehrspieler	Noch nicht testfähig



UUUUUND ACTIOOOON! Als Pornoproduzentin überwacht Lula die Dreharbeiten natürlich persönlich.

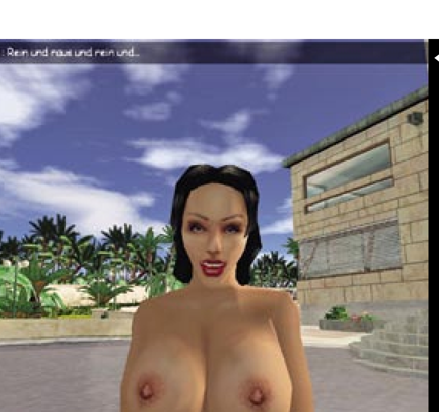


STOSSZEIT Auf der Suche nach den Pornosternchen erwischt Lula ein Pärchen beim Beischlaf in ihrem Garten.

Lula 3D

Die dralle PC-Blondine ist zurück! Schade, dass sie statt jeder Menge Spielspaß nur einen schwarzen Vibrator dabeihat.

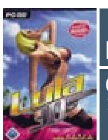
Schön, dass sie bereits nach wenigen Spielminuten alle Hüllen fallen lässt und sich mit dem Wonnespender zu vergnügen beginnt – mag „Mann" meinen. Doch leider sieht dieser Pixelporno nicht mal halb so erotisch wie Pop-Diva Cher ohne Make-up aus. Warum macht die frisch gebackene „Erotikfilm-Produzentin" Lula so etwas überhaupt? Weil sie auf der verzweifelten Suche nach drei Busenstars ist, die kurz vorm Dreh verschwunden sind. Anstelle der drei Nachwuchs-Rammlerinnen findet die kurvenreiche Blondine aber nur ihr Sexspielzeug, einen zusammengeschlagenen Pförtner, zwei Videos einer Überwachungskamera und das Streichholzbriefchen eines Nachtklubs in San Francisco. Dort parkt die Miss Marple des horizontalen Gewerbes kurze Zeit später ihren Pink Cadillac und begibt sich auf eine endlos lange Spurensuche. In der Praxis sieht das so aus, dass alle Gegenstände und Personen anvisiert und elendig lange betrachtet, kommentiert und zugelabert werden. Anvisiert? Genau, denn im Gegensatz zu herkömmlichen Adventures muss Lula ein Objekt angucken, damit es per Mausklick ausgewählt werden kann. Klingt nicht nur umständlich, ist es aufgrund der staksigen Animationen („Bouncin' Boobs Technology") und mäßigen Kameraführung auch. Oftmals muss man mehrfach durch einen Raum gehen, um auch ja nichts zu übersehen – das nervt genauso wie das völlig unübersichtliche und langsame Inventar. Und auch die Rätsel sind zwar zahlreich, aber kinderleicht zu lösen. Dafür gibt's was auf die Ohren: Der Soundtrack ist stimmig und die Sprachausgabe passt zu den skurrilen Charakteren. Wer auf peinliche Sexszenen und überall umherschaukelnde, blanke Brüste steht, wird mit **Lula 3D** zwar keinen Adventure-Höhepunkt, aber wenigstens ein paar vergnügliche Stunden erleben. Mehr war nach fünfjähriger Entwicklungszeit scheinbar nicht drin. Schade! (cs)



◄ GESPRÄCHSSTOFF? Die meisten Dialoge sind nicht nur schrecklich lang, sondern auch selten dämlich und wenig hilfreich.

SELBST IST DIE FRAU ► Ein Mausklick genügt und Lula beginnt, sich mit ihrem stets griffbereiten Dildo zu vergnügen.





LULA 3D
CA. € 20,-
16.06.2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Das Einzige, was während Lula 3D anschwoll, war meine Halsschlagader!"

Auch wenn mir seit Jahren eine lebensgroße Lula-Statue auf den Monitor glotzt: Der neueste Streich der appetitlichen PC-Blondine lässt mich kälter als mein Tiefkühltruhenauffüller-Ferienjob anno 1994. Dabei fängt der Erotik-Krimi spannend an, doch bereits die anfängliche Spurensuche und die endlosen Dialoge mit den überall umherwuselnden Nackedeis nerven gewaltig. Von den aufdringlich-schlechten Sexszenen ganz zu schweigen. Weniger nackte Haut, ein besseres Inventar und knackigere Rätsel hätten dem Spielspaß gut getan.

BENJAMIN BEZOLD



„Schlimme Finger! Spieletester verletzt sich bei Erotik-Adventure."

Bei **Airline 69** habe ich in Casablanca orientalische Schönheiten beschattet, als **Rotlicht Tycoon** Millionen ohne Ende gescheffelt und beim **Dollhouse Private Dancer** die Puppen tanzen lassen. Doch mehr Blasen gab es in **Lula 3D** – und zwar an meinem linken Zeige- und dem rechten Mittelfinger. Schuld waren meist erfolglose Hämmerorgien auf Tastatur und Maus, um die endlosen Dialoge und das schreckliche Inventar halbwegs zu beschleunigen. Beides hemmt den ohnehin schon spärlichen Spielfluss nämlich in einer Tour.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: CDV
Studionote: Gut
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Halbwegs spannende Story
− Träge Steuerung
− Dämliche Rätsel
− Langweilige Dialoge
− Holprige Animationen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER			
52	Grafik	Ausreichend (65)
	Sound	Befriedigend (76)
	Steuerung	Mangelhaft (46)
	Mehrspieler	-- (--)

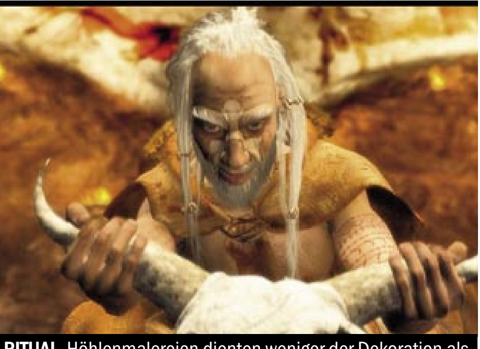

PREISWERT + KOMPETENT
3000mal in Europa
expert
MEGA PREIS!
10.- JE
GTA 3 (Keine Jugendfreigabe gem. §14 JuSchG)
grand theft auto III
PC DVD
COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN
Commandos 3 (USK 16)
GO in and win!
CODENAME: PANZERS PHASE TWO
Codename: Panzers Phase Two
(USK 16)
44.-
HALF-LIFE 2
29.-
Half Life 2
(Keine Jugendfreigabe gem. §14 JuSchG)
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BESCHAFFEN WIR DIESE UMGEHEND FÜR SIE.
Die Anschriften der expert Fachmärkte und eine Auswahl weiterer Angebote finden Sie auch unter www.expert.de



LEHRMEISTER Der alte Krem unterrichtet den Protagonisten Arok in der Kunst der Höhlenmalerei und führt ihn zu seinem ersten großen Werk.



EIGENBAU Mithilfe steinzeitlicher Werkzeuge soll man einen Feuerstein für die fachmännische Verarbeitung vorbereiten.



RITUAL Höhlenmalereien dienten weniger der Dekoration als der rituellen Beschwörung von Tier- und Menschengeistern.

ECHO

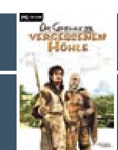
Steinzeit live: Echo gibt einen faszinierenden Einblick in Leben, Mythen und Bräuche unserer Vorfahren.

So oder so ähnlich könnte es gewesen sein: Rund um ein prasselndes Feuer sitzen vier in grobes Leder gehüllte Steinzeitmenschen in einer Grotte. Viele Stunden lang haben sie zuvor die Wände der Höhle mit prächtigen Tierbildnissen verziert – jetzt ist ihr Werk vollendet. Von Kräutertränken beschwipst, sehen sie plötzlich, wie die Gemälde zum Leben zu erwachen scheinen: Gezeichnete Bisons und Hirsche tanzen vor ihren Augen auf dem Stein; die vier fühlen sich als Zeugen einer einzigartigen Geistererscheinung.

Echo beleuchtet das üblicherweise nur für Archäologie-Enthusiasten interessante Thema der Höhlenmalereien aus einem ungewohnten, spannenden Blickwinkel: In der Rolle des jungen Urmenschen Arok erleben Sie einen Tag in der Steinzeit und lernen viel über das spirituelle Leben der Urmenschen. Aroks Abenteuer beginnt mit einem Jagdunglück. Als er sich mit wurfbereitem Speer an ein Rentier heranpirscht, springt wie aus dem Nichts eine angriffslustige Löwin hervor und zwingt ihn zur Flucht in eine finstere Höhle. Das erste Rätsel ist schnell gelöst: Mit trockenem Gras und einigen Hölzern entfacht Arok ein Feuer. Im Lichtschein entdeckt er mysteriöse Zeichnungen, die ihn durch versteckte Gänge – die heutige Höhle von Lascaux – in ein abgeschiedenes, paradiesisches Tal und schließlich an eine geheime Kultstätte führen.

Die ersten Minuten in **Echo** dürften Adventure-Fans irritieren: Statt seinen Charakter wie üblich in einer Außenansicht durch die Landschaft zu lotsen, sieht man das Spiel ausschließlich aus der Ego-Perspektive; Held Arok ist nur in den regelmäßig eingespielten, ordentlich gemachten Zwischensequenzen zu sehen. Mit der Maus blickt man sich frei um, ein Klick auf Ausgänge führt zum nächsten Ort. Diese Sicht dient zwar dem Mittendrin-Gefühl, allerdings fällt die Orientierung schwer: Man verliert schnell das Richtungsgefühl. Ungeachtet dessen unterscheidet sich der Spielablauf nicht von einem klassischen Adventure. Per Linksklick untersucht Arok Steine und andere Objekte oder spricht mit Personen; was nicht niet- und nagelfest ist, wandert ins Inventar.

Eines der schönsten Rätsel: Als Vertrauensprobe sollen Sie Ihre bisherigen Erlebnisse verbildlichen. Dazu suchen Sie zunächst die passenden Gegenstände und ordnen sie chronologisch an. Ein Anhänger mit Löwengravur versinnbildlicht die Raubkatze, eine Harpune einen späteren Fischfang und so weiter. Derartige Aufgaben nehmen die Hälfte der gut zehn Stunden Spielzeit ein. Leider verbringt man den Rest der Zeit mit fummeligen Schiebe- und Schalterrätseln. Die authentische Atmosphäre und das frische Szenario motivieren dennoch. (js)



ECHO: GEHEIMNIS DER VERGESSENEN HÖHLE

CA. € 30,-
11. JULI 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Stimmiger Ausflug in die Menscheitsgeschichte mit schwacher Synchronisation."

Dass Adventures auch ohne Gangster, Außerirdische oder andere Oberschurken fesseln können, beweist **Echo**: Es ist spannend, mit den buchstäblich steinzeitlichen Methoden des sympathisch unbeholfenen Arok die Geheimnisse der Höhlenmalereien zu ergründen. So hat man beispielsweise die Aufgabe, mit steinernen Werkzeugen eine Schleuder aus Knochen und Leder zu konstruieren, um ein Raubtier zu verjagen. Als ganz und gar misslungen empfand ich die Sprecher: Die faden, unpassenden Stimmen stören die Atmosphäre eher, als sie zu intensivieren.

BENJAMIN BEZOLD



„Trotz aus meiner Sicht störender Perspektive: gut für junge Spieler."

Stellenweise wirkte **Das Geheimnis der Vergessenen Höhle** auf mich wie ein ausgezeichnetes Lernspiel für Kinder. Da erfährt man zum Beispiel, auf welche Weise und mit welchen Instrumenten die Steinzeitmenschen Feuersteine zu Klingen verarbeiteten, eine integrierte Enzyklopädie gibt Tipps und detaillierte Hintergrundinfos. Am meisten gestört hat mich die Perspektive: Mehr als einmal musste ich genervt nach fehlenden Gegenständen suchen, weil ich die kleinen Einsammel-Hotspots aufgrund mangelnder Übersicht übersehen hatte.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Kheops
Studionote: –
Publisher: Dreamcatcher Europe
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/–/–
USK-Alterseinstufung: Frei ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 64 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 128 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 1.400 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Ungewöhnliches, spannendes Szenario
- \+ Viele, ordentlich gemachte Zwischensequenzen
- \+ Umfangreiche Enzyklopädie mit Hintergrundinfos
- – Zu viele Schiebe- und Schalterrätsel
- – Schwache Synchronisation

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
72	Grafik	Gut (80)
	Sound	Mangelhaft (56)
	Steuerung	Befriedigend (75)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden

GAMING PCs

L@hoo.de ...garantierte Qualität!

Alle PCs jetzt inkl. Systemverpackung & Transportversicherung nur 6.90€ Versandkosten zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr. Versandkostenfreie Lieferung ab 500,- €

AMD Athlon 64 3400+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO-3F
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB Radeon X800XL PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1x PCI-Express, 6 Kanal Sound, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xAGR/AGP

Speicheraufrüstung 512MB auf 1024MB nur 69,90 €*

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.

Art-Nr. 1714

AMD Athlon 64 3500+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- [redacted] 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI Deluxe
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x128MB NVIDIA 6600GT SLI-Modus
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Edler Modding Tower+Front USB
- Anschlüsse: 10xUSB 2.0, 3xPCI, 8 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xPCI-Express, SLI



1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.

Art-Nr. 1838

AMD Athlon 64 3800+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- [redacted] MSI K8N NEO 4-F
- Festplatte: 200GB 8mb Cache SATA,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA 7800GTX PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Edler Modding Tower+Front USB
- Anschlüsse: 10xUSB 2.0, 4xPCI, 7.1 Kanal Sound, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xPCI-Express

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 1858

AMD Athlon 64 4000+

- Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI Deluxe
- Festplatte: 400GB (2x200GB) 8mb Cache SATA
- Grafikkarte: 2x128MB NVIDIA 6600GT SLI-Modus
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom, Aerocool Panel 8xCard Reader
- Gehäuse: 550W Edler Modding Tower+Front USB
- Anschlüsse: 10xUSB 2.0, 3xPCI, 8 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xPCI-Express, SLI

1699.- € oder Finanzkauf ab 31€/mtl.

Art-Nr. 1836

AMD Athlon 64 4000+

- Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI Deluxe
- Festplatte: 400GB (2x200GB) 8mb Cache SATA
- Grafikkarte: 2x256MB MSI NVIDIA 7800GTX SLI-Modus
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner 16xDVD-Rom, 3,5"Floppy, Aerocool Panel 8xCard Reader
- Gehäuse: 550W Edler Modding Tower+Front USB
- Anschlüsse: 10xUSB 2.0, 3xPCI, 8 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xPCI-Express, SLI

2699.- € oder Finanzkauf ab 50€/mtl.

Art-Nr. 1884

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFWAREPAKETE:

Office 2005 VK69.90€ + Privacy Protector Plus VK29.99€ + MailVirus Blocker VK 9.99€ + SeeYa! 2 VK19.99€ + Aquarium 2.0 Deluxe VK12.99€



WinOptimizer Platinum Suite VK39.99€ + Power Up XP VK39.99€ + UnInstaller Suite VK39.99€ + Photo Illuminator 2 VK49.99€ + CD Recording Suite 4 VK24.99€

MARKEN-SOFTWARE IM GESAMTWERT VON: 337.81 €

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und original-verpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

AD & Shop by Dynamic Pixels · www.dpxs.de

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.Lahoo.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche von 08.00 - 19.00 Uhr für Sie erreichbar!

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg

(04465) 944-0



RETRORENNER AUS 2005 Ein Spiel mit Ecken und Kanten – der leistungsschwachen Grafik-Engine sei Dank.

Road to Fame

Öde Autos, wenig Strecken, miese Grafik – willkommen bei der Schattenparker-Ausgabe von NfS Underground 2.

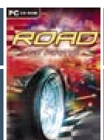
Schon ein Blick auf die Verpackungsrückseite verheißt wenig Gutes. Dort ist die Rede von einer Story, die in „heimeliger Atmosphäre spielt". Eventuelle Bedenken, dass man mit **Road to Fame** gerade die x-te Kopie von **Need for Speed Underground 2** in den Händen halten könnte, werden wie Fliegendreck von der Windschutzscheibe gewischt, schließlich ist „das Spiel voll wunderschöner, handgemalter Erzählungen in bester Comic-Manier". Und „an die Mädels" wurde „ebenfalls gedacht und von jedem Auto eine Girlie-Version gemacht". Da kann ja eigentlich gar nichts mehr schief gehen – oder vielleicht doch? Die Ernüchterung folgt spätestens nach dem gänzlich unwitzigen Intro-Comic: Zur Wahl steht ein Minifuhrpark mit fiktiven Rennsemmeln, darunter Modelle wie „Karell GOT" oder „Petit 406". Die Autos kosten zwischen 200 und 100.000 Euro. Da Sie Ihre Streetracer-Karriere mit läppischen 10.000 Euro beginnen, ist zunächst nur ein konkurrenzlos mieses Vehikel drin und das billigste der sündhaft teuren No-Name-Tuning-Pakete. Denn um an einem Rennen teilzunehmen, ist eine Startgebühr fällig. Da Sie es bei den Wettbewerben stets mit sehr viel besser motorisierten Gegnern zu tun bekommen, sind Ihre Chancen auf den fürs Weiterkommen nötigen Sieg gleich null. Dankenswerterweise gibt es jedoch auch für den zweiten und dritten Platz eine (zu) kleine Siegprämie. Ergo fahren Sie jedes Rennen bis zu zehn Mal, um genug Geld für die nächste Tuning-Stufe zusammenzubekommen. Damit gelingt dann auch der vorher unmögliche Sieg und das nächste Rennen ist freigeschaltet. Das bringt meist eine höhere Startgebühr und noch schnellere Gegner mit sich, sodass sich oben beschriebenes Spielchen wiederholt. Dadurch ziehen sich die auf acht Strecken ausgetragenen 30 Wettbewerbe ins Unerträgliche. Unerträglich auch, weil die Grafik detailärmer als beim vier Jahre alten **Need for Speed: Porsche** und die Steuerung entsetzlich träge ist. Ein Schadensmodell sucht man vergebens und die Fahrphysik enttäuscht ebenfalls: Bei Kurvenfahrten jenseits der 120 km/h sollten auch bei einem Arcade-Renner die Fahrzeuge ausbrechen. Wenigstens tragen die Computergegner ihren Namen zu Recht und treten erfreulich offensiv aufs Gaspedal. (cs)



SCHRAUBERSTUBE Die Tuning-Optionen sind nicht nur winzig, sondern auch noch völlig überteuert.



CHANCENLOS Eine typische Szene kurz nach dem Start: Die besser motorisierten Gegner rasen gleich auf und davon.



ROAD TO FAME

CA. € 30,-
06. JULI 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Was haben Road to Fame und die Bahn gemeinsam? Beide haben Verspätung!"

Wäre **Road to Fame** vor drei Jahren erschienen, hätte niemand gemeckert. So aber hängt es seiner Zeit meilenweit hinterher. Nicht nur, dass das Prinzip der Tuning-Simulation zwischenzeitlich ausgelutschter als der Ed-von-Schleck-Vorrat des örtlichen Freibads bei 35 Grad im Schatten wirkt – die Grafik ist völlig veraltet, der Spielumfang gering und die unfair hohen Startbedingungen jedes Rennens spätestens nach zwei Spielstunden unendlich frustrierend. Investieren Sie Ihr Geld lieber in die günstigere Budget-Ausgabe von **Need for Speed Underground**.

JUSTIN STOLZENBERG



„Die ‚Road to Fame' endet direkt in der Spielspaß-Sackgasse."

Ich habe nichts gegen die 50. Kopie von **Need for Speed Underground** und Co. – wenn sie denn wenigstens halbwegs unterhaltsam ist. Hier scheitert **Road to Fame**. Dabei könnte man über die veraltete Technik locker hinwegsehen, wenn der Spielablauf nicht unspektakulärer als eine Fahrt durch die Autowaschanlage wäre. Es langweilt einfach, fünfmal in Folge chancenlos auf Platz 2 oder 3 zu fahren, bis genug Geld für das nächste Wagen-Upgrade vorhanden ist – und dann geht der Antispaß von vorne los? Nein danke, ohne mich!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Comgame 576
Studionote: –
Publisher: Modern Games
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Knackige Computergegner
- – Veraltete Grafik
- – Nur acht Strecken
- – Winzige Tuning-Optionen
- – Lahme Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
55	Grafik	Ausreichend (60)
	Sound	Mangelhaft (56)
	Steuerung	Mangelhaft (55)
	Mehrspieler	-- (--)



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Fröhlich

Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 93

Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. €15,- | 92

Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 10,- | 90

Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeitstrategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspieler-Modus ist derzeit instabil.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | ca. € 45,- | 90

Empire Earth 2
Schlachtpläne, Citizen-Manager, Beobachtungsfenster – **Empire Earth 2** steckt voller schöner Ideen. Das epische Strategiespiel leidet jedoch unter hardwarehungriger, veralteter Grafik.
Ausgabe: 06/05 | Vivendi Universal | ca. € 40,- | 87

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Fröhlich



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | 90



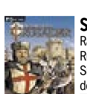
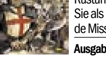
Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | 89



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | 87



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 40,- | 86

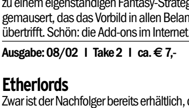
Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 10,- | 85

STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Fröhlich

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | 85

Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 45,- | 84

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | ca. € 40,- | 83



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 7,- | 80

Etherlords
Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | 78

STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Christian Sauerteig

Fußballmanager 2005
Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, toller 3D-Szenen und des „Create a Club"-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- | 90

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 20,- | 89

Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 87

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 10,- | 86



Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 30,- | 80

STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Christoph Holowaty

Codename Panzers: Phase 2
NEUZUGANG
Phase 2 inszeniert Echtzeitgefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Underdover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | ca. € 45,- | 89



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 30,- | 88



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 15,- | 86



Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | dtp | ca. € 35,- | 85



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 20,- | 85

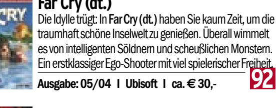
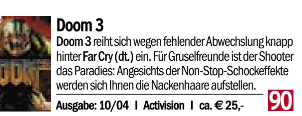
ACTION
EGO-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding




Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | 96



Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und scheußlichen Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 30,- | 92

Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Gruselfreunde ist der Shooter das Paradies: Angesichts der Non-Stop-Schockeffekte werden sich Ihnen die Nackenhaare aufstellen.
Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 25,- | 90



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 25,- | 88



Chronicles of Riddick
Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.
Ausgabe: 01/05 | Vivendi Universal | ca. € 25,- | 86

ACTION
TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Benjamin Bezold

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- | 88



Splinter Cell: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | ca. € 45,- | 86

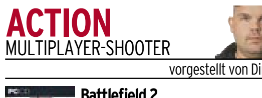


SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | ca. € 45,- | 84

Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- | 83

Brothers in Arms
Call of Duty als Taktik-Shooter: In **BiA** lotsen Sie eine Fallschirmjäger-Einheit durch die Normandie und erleben dabei spannende Feuergefechte. Schwächen beim Leveldesign verhindern eine höhere Wertung.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | 81

ACTION
MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding


Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | ca. € 45,- | 91

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 15,- | 89

Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 20,- | 88



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 20,- | 85

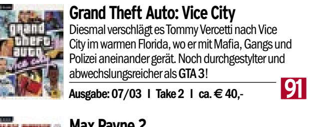


Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | 85

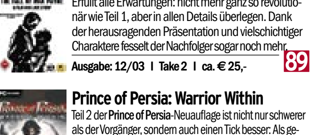
ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



Grand Theft Auto: San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt sogar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | ca. € 50,- | 93

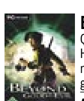


Grand Theft Auto: Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | 91



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 25,- | 89

Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 30,- | 88



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher. Hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die optisch ansprechend und gleichzeitig spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 30,- | 87

ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 15,- | 86

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 5,- | 84

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 15,- | 84

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 10,- | 84

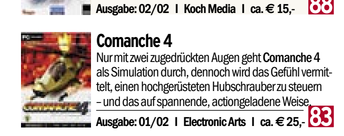
Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | 80

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Benjamin Bezold






Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | 88

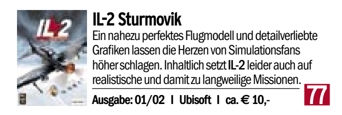


Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | 83

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | 82

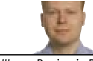


Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | 80



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | 77

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von Benjamin Bezold

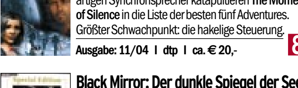
Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | 84



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 40,- | 83



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 10,- | 83

The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 20,- | 81



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 20,- | 81

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß




Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 30,- | 92



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- | 91



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 15,- | 91



Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- | 90



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 45,- | 88

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 15,- | 88

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 13,- | 86

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- | 85

Restricted Area
Wie ein **Diablo** in der Zukunft: Hier kämpfen vier unterschiedliche Charaktere in einer Cyberpunk-Welt, lösen Quests und bauen nach und nach ihre Fähigkeiten aus. Abwechslungsreich und süchtig machend!
Ausgabe: 11/04 | Vidis | ca. € 45,- | 81



Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | 79

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 45,- | 94



Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-RPGs: Mit Ihrem Rollenspiel-Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für PvP-Kämpfe freizuschalten. Ein einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | ca. € 45,- | 90




Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | 84

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 40,- | 83

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | 80

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Benjamin Bezold




Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle **Tiger Woods** ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 | 89

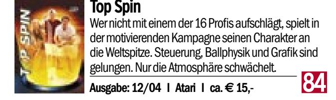
Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Ein Geheimtipp für Sparfüchse.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- | 87



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 15,- | 85



Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 15,- | 84

Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 15,- | 84

SPORT
FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Christian Sauerteig

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 20,- | 90

Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 2 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 30,- | 88

FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 3** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | 84

Euro 2004
Meisterschaftsflair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten „Off the Ball"-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 10,- | 80

UEFA Champions League 2004-2005
Das offizielle Spiel zur Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs bietet zwar keine Nationalmannschaften und einen geringeren Spielumfang als **FIFA 2005**, dafür aber einen innovativen Missionsmodus.
Ausgabe: 03/05 | Electronic Arts | ca. € 50, | 80

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von Heinrich Lehnhardt





NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 90



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- | 90



NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- | 88



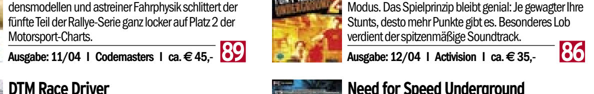
NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen nun häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 15,- | 87



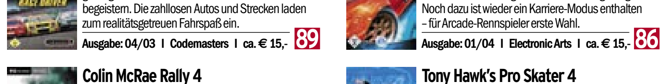
NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in **NHL 2005** mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade!
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | 86

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Christian Sauerteig

DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 30,- | 90



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- | 89



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 15,- | 89

Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so? **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | 88



GTR
Das realistischste Rennspiel aller Zeiten kommt aus Schweden. **GTR** simuliert akkurat die FIA-GT-Serie. Fahrphysik und Tuning-Optionen sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacel | ca. € 45,- | 86

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Christian Sauerteig




Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | 89



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- | 86



Need for Speed Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 15,- | 86



Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 25,- | 84

Juiced
Der Karriere-Modus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind allerdings Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | ca. € 45,- | 84

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS-&-TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

EARTH 2160
Gegnerspawn

In der ersten Mission der LC schaffe ich es einfach nicht, den Truck zur Basis zu eskortieren. Es erscheinen einfach zu viele Gegner auf der Karte, egal was ich mache.

TIMO

Dirk Gooding: Sie müssen dem zu schützenden Fahrzeug genügend Zeit verschaffen; dabei spielt es keine Rolle, wie viele Einheiten Sie verlieren. Wichtig ist, die Fluchtroute zuvor von Schmugglern bereinigt zu haben. Errichten Sie zusätzlich eine Basis im Südwesten der Karte. Dort taucht in der Regel ein großer, gegnerischer Truppenverband auf. Während die Abwehranlagen die feindlichen Fahrzeuge aufhalten, müssen Sie in der Zwischenzeit den Truck möglichst nahe am Lavafluss nach Süden schaffen. Begleiten Sie das langsame Vehikel mit Apollo-Einheiten, die über Raketen- und Luftabwehr verfügen. Wählen Sie auf keinen Fall die östliche Route, der Weg ist erstens länger und zweitens bieten die engen Canyons kaum Fluchtmöglichkeiten.

EARTH 2160
Auftstand auf Titan

Nachdem ich mit dem Transporter wieder im Start-Camp gelandet bin, folgt eine Zwischensequenz und danach geht es einfach nicht mehr weiter. Major Falkner lässt sich auch nicht mehr bewegen. Wie komme ich jetzt weiter?

ROLF

Stefan Weiß: Der Fehler tritt auf, wenn beim ersten Angriff auf das Camp eine der beiden NPC-Figuren (Liu Han, ED-Kommandant) getötet wird. Das Spiel lässt sich zunächst weiterspielen, daher fällt es nicht weiter auf. Erst nach der Zwischensequenz hakt das Skript. Lösen lässt sich das Problem, indem Sie die Mission noch mal von vorne beginnen. Achten Sie nun darauf, dass die beiden Figuren überleben, dann lässt sich die Mission beenden.

BATTLEFIELD 2
Punktsystem

Ich wüsste gerne, wie bei Battlefield 2 die Punkte verteilt werden, wenn man bestimmte Aktionen im Spiel macht.

MATTHIAS

Ansgar Steidle: Die Bewertung für Ihre Taten sieht wie folgt aus:

Aktion	Punktzahl
Gegner ausschalten	+ 2
Gegnerische Flagge neutralisieren	+2
Neutrale Flagge erobern	+2
Assistieren bei Flaggen-eroberung	+1
Assistieren bei Gegner-ausschaltung	+1
Flagge verteidigen	+1
Unterstützung im Fahrzeug (zum Beispiel beim Einnehmen einer Flagge)	+1
100 Schadenspunkte bei anderen Spielern heilen	+1
Einen Spieler wiederbeleben	+1
Munition verteilen	+1
Fahrzeug reparieren	+1
Team-Mitspieler mehr als 50 % schädigen	-2
Team-Fahrzeug mehr als 50 % schädigen	-2
Team-Mitglied ausschalten	-4

BATTLEFIELD 2
Introfilme

Gibt es einen Trick, umdie Introfilme vor Spielbeginn zu deaktivieren? Und was ist eigentlich mit dem Koop-Modus, den man noch von Battlefield 1942 her kennt, gibt es den nicht mehr im aktuellen Battlefield-Titel?

HANNES

Benjamin Bezold: Deaktivieren geht nicht, aber Sie können einfach die entsprechenden Dateien löschen. Benutzen Sie den Windows-Explorer und gehen Sie in Ihr **Battlefield 2**-Spielverzeichnis. Suchen Sie den Ordner „/battlefield2 /mods/bf2/movies". Dort werden einfach die Dateien Legal.bik, Welcome.bik, Dice.bik, EA.bik und Intro.bik entfernt. Danach starten Sie das Spiel und gelangen gleich ins Hauptmenü. Auf den spaßigen Koop-Modus müssen Sie in **Battlefield 2** leider verzichten. Lediglich im Solotraining lässt es sich mit maximal 15 Bots auf den kleinen Karten trainieren.

DUNGEON LORDS
Brückenschlüssel

In den Abwasserkanälen stehe ich vor einer verschlossenen Brücke. Den passenden Schlüssel dazu kann ich aber leider nicht finden. Wo ist denn das Teil bloß versteckt?

FRANK

Thomas Weiß: Gehen Sie von der Brücke aus in den Gang nach Osten weiter. Kämpfen Sie sich an den dortigen Monsterhorden vorbei, bis Sie in der nordöstlichen Kammer eine Truhe entdecken. Auf dem Boden davor liegt der ersehnte Brückenschlüssel.

DUNGEON LORDS
Gesucht: Mara

Ich bin auf dem Weg nach Skuldoon und suche jetzt den NPC Mara, die einen Brief für den Anführer von Skuldoon hat. Wo finde ich denn diese Mara bloß?

JENNA

Stefan Weiß: Mara ist bei den Schreckensruinen zu finden, die zum Beispiel auch auf der dem Spiel beiliegenden Übersichtskarte eingezeichnet sind. Sie hält sich am nordwestlichen Bereich des Sees auf. Achtung: Sie ist nicht allein, sondern wird von einer Horde Attentäter bedroht, die Sie beseitigen müssen. Wenn Sie sich Maras Standort nähern, hören Sie schon ihre Hilferufe. Der Brief muss übrigens bei NPC Vartuug in Skuldoon abgegeben werden, damit die Quest erfüllt wird.

IMPERIAL GLORY
Grundlagen

Gibt es vielleicht ein paar Grundlagentipps, die ich bei dem Spiel beherzigen sollte?

HELMUT

Justin Stolzenberg: Wer bei den groß angelegten Schlachten siegreich bleiben möchte, muss ein paar Dinge beherzigen:
1. Auch wenn **Imperial Glory** ein Strategiespiel ist, sollten Sie die Diplomatie nicht vernach-

Stolperstein des Monats

GTA San Andreas: Speicherbug, Einbrecher und Steuerungsprobleme

Das coole Gangsterleben in den heißen Straßen von San Andreas ist derzeit bei unseren Lesern enorm angesagt. Einige oft gestellte Fragen beantworten wir an dieser Stelle.

Ich komme mit der Maussteuerung fürs Fliegen leider gar nicht zurecht. Gibt es denn keine Möglichkeit, zum Beispiel die ***Vice City****-Steuerung zu übernehmen?*

BENNY

Kein Problem, Sie können die wackelige Maussteuerung einfach deaktivieren. Öffnen Sie dazu die Optionen und wählen Sie dort die Einträge „Steuerung" – „Mauseinstellungen" – „Fliegen". Setzen Sie die Option „Mit Maus" auf „Aus". Nun steuern Sie die Fluggeräte mit der Tastatur. Sie können die Tasten dafür auch frei umbelegen. Empfehlenswert sind die Pfeil- oder NumPad-Tasten. Übrigens: Denken Sie daran, dass sich die Flugzeuge am Boden standardmäßig mit den Tasten „Q" und „E" nach links und rechts steuern lassen.

Meine ersten Versuche, in Häuser einzubrechen, sind kläglich gescheitert, da die Polizei zu schnell aufgetaucht ist und mich erledigt hat, bevor ich Diebesgut einstecken konnte. Gibt es da vielleicht noch einen guten Trick?

JANNEK

Eine effektive Methode, um erfolgreich in Gebäude einzusteigen, besteht darin, möglichst fix alle Einwohner aus dem Weg zu räumen und sofort wieder das Haus zu verlassen. Steigen Sie anschließend wieder ins Gebäude ein – jetzt wird die Polizei nicht mehr alarmiert und Sie können alles einsacken, was nicht niet- und nagelfest ist.

Wo finde ich eigentlich den Van, mit dem ich mich auf Einbruchstouren begeben kann?

KARSTEN

Nachdem Sie die Mission „Home Invasion" erfolgreich abgeschlossen haben, gehen Sie zu Ihrem Haus und von dort den kleinen Weg entlang bis zur Straße. Halten Sie sich rechts, in Richtung Fitnessstudio (GYM). Der Van parkt auf der linken Seite im Garten eines Grundstücks.

Wie beziehungsweise mit welchem Fahrzeug kann man denn einen Backflip vollführen?

DANIEL

Besorgen Sie sich ein Quad-Bike als fahrbahren Untersatz und suchen Sie sich eine Rampe, um einen Sprung zu absolvieren. Wenn Sie in der Luft sind, drücken Sie die Taste für „Hinten", damit neigt sich das Quad in die entsprechende Richtung und Sie vollführen einen Backflip.

Kann ich eigentlich auf dem Flugplatz einen Hubschrauber, den ich geflogen habe, abspeichern?

THOMAS

Leider lassen sich Flieger nicht überall abspeichern. Im Hangar mit den großen Schiebetüren des Flugzeugfriedhofs in Verdant Meadows klappt es jedoch mit dem Abspeichern.

Hilfe! Nachdem ich gespeichert habe, erhalte ich beim Laden die Fehlermeldung über einen beschädigten Spielstand. Was mache ich nun?

BERND

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Ihre Desktop-Verknüpfung „Eigene Dateien". Wählen Sie die „Eigenschaften" und geben Sie in der Zeile „Ziel" als Pfad „C:\Eigene" Dateien ein. Falls Ihr Ordner „Eigene Dateien" nicht auf dem Desktop angezeigt wird, klicken Sie rechts auf Ihren Desktop, wählen „Eigenschaften" und dann die Schaltfläche „Desktop". Klicken Sie auf die Schaltfläche „Desktop anpassen" und setzen Sie das Häkchen unter „Desktopsymbole" „Eigene Dateien".



EARTH 2160

MASSENKEILEREI Um mit solchen Gegnerzahlen fertig zu werden, brauchen Sie eine starke Abwehr in der Basis.



BATTLEFIELD 2

WEGGEFALLEN Mit Bots können Sie lediglich allein auf kleinen Karten spielen. Den Koop-Modus gibt es nicht mehr.

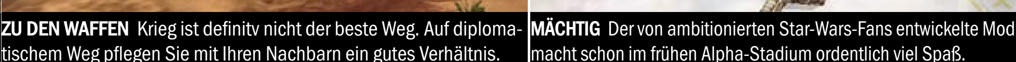


EINBRUCHSTOUREN Gleich gegenüber vom Gym in der Grove-Street steht der Lieferwagen, mit dem Sie auf Raubzug gehen können.

PLATZANGST Flugzeuge können Sie teilweise sogar ins Pay'n'Spray oder in normale Garagen schieben. Aber leider verschwinden diese allzu oft danach.



IMPERIAL ASSAULT



FUNDSTÜCK Am Nordostende der Kanalisation liegt der gesuchte Brückenschlüssel (1) herrenlos am Boden herum.

ZU DEN WAFFEN Krieg ist definitv nicht der beste Weg. Auf diplomatischem Weg pflegen Sie mit Ihren Nachbarn ein gutes Verhältnis.

MÄCHTIG Der von ambitionierten Star-Wars-Fans entwickelte Mod macht schon im frühen Alpha-Stadium ordentlich viel Spaß.

lässigen. Sehr wichtig ist eine gute Nachbarschaftspflege mit den angrenzenden Staaten. Vor allem die Instrumentarien Verteidigungsbündnis und Nichtangriffspakt sind sehr hilfreich. Im Falle einer gegnerischen Kriegserklärung haben Sie so mehr Spielraum.

2. Überprüfen Sie zu Spielbeginn nicht nur die diplomatischen, sondern auch die wirtschaftlichen Verhältnisse Ihres Staates. Krieg ist bekanntlich sehr teuer, daher muss Ihre Wirtschaft schnell in Schwung kommen. Kurbeln Sie die eigene Wirtschaft an und machen Sie lukrative Handelsrouten ausfindig.

3. Oft werden Sie mit Ländertributforderungen seitens des Gegners konfrontiert. Nehmen Sie eine solche Forderung ruhig hin – Sie gewinnen Zeit, um aufzurüsten. Später im Spiel holen Sie sich dann einfach die verlorenen Gebiete wieder zurück.

4. Bevor es zur Schlacht kommt, nehmen Sie das Schlachtfeld erst einmal genau unter die Lupe. Merken Sie sich strategisch günstige Positionen wie Häuser, Mauern etc. Nutzen Sie den zusätzlichen Schutz solcher Stellen aus, um damit auch weitaus stärkere Gegnertruppen abzuwehren. Kommen Sie den feindlichen Truppen zuvor und nehmen Sie schnell solche Positionen mit Ihren Soldaten ein.

5. Bei großen Massenschlachten, die hauptsächlich mit Infanteristen bestritten werden, gilt eine goldene Faustregel: Wenn Sie in der Überzahl sind, gehen Sie sofort in den Nahkampf über. In fast allen Fällen gewinnt die zahlenmäßig stärkere Partei, d. h. Sie müssen sich gar nicht erst mit taktischen Kniffen auseinander setzen.

C&C GENERÄLE MOD: IMPERIAL ASSAULT
Installation

Ich habe mir den Star-Wars-Mod Imperial Assault für C&C Generäle heruntergeladen. Es handelt sich dabei um die optimierte Alpha-Version (www.imperialassault.com). Leider habe ich keine Ahnung, wie die Modifikation überhaupt installiert wird.

HELMUT

Petra Fröhlich: Die optimierte Alpha-Version ist zwar um etwa 40 MByte kleiner, weist aber erheblich mehr Macken auf als die knapp 158 MByte große Variante, die es ebenfalls auf der Webseite der Mod-Macher gibt. Wir empfehlen daher den Download des größeren Datenpakets. Das Ganze wird derzeit als RAR-Datei angeboten, Sie müssen diese Datei also entpacken (zum Beispiel mit WinRar). Voraussetzung für den Mod ist eine installierte englische Version des Add-ons **Zero Hour** inklusive Patch auf die Version 1.04. Entpacken Sie die Mod-Datei IA075.rar in das Spielverzeichnis von **C&C Generäle: Zero Hour**. Bitte beachen Sie, dass dabei einige Dateien überschrieben werden. Fertigen Sie daher vorher eine Sicherheitskopie Ihres installierten **Generäle**-Spiels an. Gestartet wird der Mod mit der Datei Launcher.exe, die sich ebenfalls im Spielverzeichnis befindet. In der Alpha-Versin stehen Ihnen zurzeit drei Spielkarten zur Verfügung (Hoth, Geonosis, Yavin), die aber schon einen Vorgeschmack auf das **Star Wars**-Spektakel geben.

Tipps & Cheats

HALF-LIFE 2

Gehen Sie ins Spielemenü von Steam, rechtsklicken Sie auf „Half-Life 2" und wählen Sie „Eigenschaften", „Start-Optionen". In die Zeile schreiben Sie den Parameter –console. Das Konsolenfenster ist nun offen und bleibt während des Spielens im Hintergrund. Kehren Sie einfach per „Esc"-Taste ins Menü zurück. Mit der Eingabe sv_cheats 1 aktivieren Sie die Cheats.

Cheat	Wirkung
buddha	Unsterblichkeit
cl_drawhud 0/1	Statusanzeige aus/an
cl_showfps 0/1	Bilder pro Sekunde zeigen aus/an
Demoui	Abspielmenü
fov x	Sichtwinkel in x Grad
god	Unverwundbarkeit
impulse 101	Waffen und Munition
impulse 82	Jeep
impulse 83	Luftkissenfahrzeug
Mat_fullbright 0/1	Alles aufhellen aus/an
Mat_wireframe 0/1	Drahtgittermodelle zeigen aus/an
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Unsichtbar für Gegner
playdemo x	Demo x abspielen
R_drawviewmodel 0/1	Waffe ausblenden/ zeigen
record x	Demo x aufnehmen
stop	Aufnahme beenden
sv_unlockedchapters 14	Alle Levels anwählbar
Timerefresh	Kurzer Leistungstest

GTA SAN ANDREAS

Tippen Sie während des Spielens die Cheats ein. Achtung: Statistiken von Spielständen mit Cheats sind entsprechend markiert.

Cheat	Wirkung
bifbuzz	Gangs überall
bluesuedeshoes	Elvis lebt
bringiton	Sechs Fahndungssterne
bubblecars	Autos fliegen bei Berührung weg
buffmeup	Muskelpaket
celebritystatus	Stretch
cjphonehome	Besserer Bunnyhopp
crazytown	Clowns überall
everyoneispoor	Nur billige Autos
everyoneisritch	Nur teure Autos
flyingfish	Boote fliegen
flyingtostunt	Kunstflugzeug
fourwheelfun	Quad
fullclip	Unendlich Munition
ghosttown	Weniger Verkehr
goodbyecruelworld	Freitod
helloladies	Sex-Appeal auf Maximum
itsallbull	Bulldozer
jumpjet	Hydra
kangaroo	Höher springen
monstermash	Monstertruck
naturaltalent	Maximales Fahrkönnen
nightprowler	Nacht
ninjatown	Katana
ohdude	Hunter
onlyhomiesallowed	Eigene Gang überall
pleasantlywarm	Schönes Wetter
professionalkiller	Alle Waffen auf Hitman-Level
professionalskit	Waffen
rocketman	Raketenrucksack
rocketmayhem	Rekruten mit Raketen
scottishsummer	Regen
slowitdown	Langsamer spielen
speedfreak	Alle Autos mit Nitro
speeditup	Spiel beschleunigen
stateofemergency	Anarchie bricht aus
sticklikeglue	Super Straßenlage
toodamnhot	Mittagshitze
truegrime	Trashmaster
vrockpokey	Hotring Racer
wheelsonlyplease	Unsichtbare Autos
wheresthefuneral	Leichenwagen
worshipme	Maximaler Respekt

Der Paladin

Paladine tragen ab Level 40 Plattenrüstung, sind gute Nahkämpfer und können heilen. Der perfekte Allianz-Hybrid? Ansichtssache. Es gibt auch Nachteile.

Wer viel kann, muss mit Neid leben – eine Erfahrung, die Paladine gerade in den ersten Monaten nach dem Start von **World of Warcraft** zur Genüge machen durften. Verständlich, denn auf den ersten Blick hat ein Pala wirklich extrem viel drauf. Mit der richtigen Ausrüstung erreicht der heilige Streiter mit Level 60 locker Rüstungswerte von rund 8.000 Punkten. Das übertrifft höchstens ein Krieger. Dank seiner zahlreichen Heil- und Unterstützungszauber, Segen und Auren gilt der Paladin als nahezu unkaputtbar. Es erfordert in der Tat meist eine Überzahl an Gegnern, um einen gleichstufigen Paladin auf den Friedhof zu schicken. Im Kampf hat diese Klasse dennoch ein Problem: Obwohl ein Pala sowohl mit Einhand- als auch mit Zweihandwaffen angreifen kann, teilt er zu wenig Schaden aus. Daran ändert sich selbst dann wenig, wenn Sie den Talentbaum Vergeltung bis zum Maximum ausreizen. Andere Klassen hauen einfach wesentlich mehr rein. Der Paladin kann in der Tat viel, aber dafür kann er eben auch nichts perfekt. Wie Sie Ihren Paladin gegen Monster, menschliche Kontrahenten und in der Gruppe richtig einsetzen und skillen, erläutert dieser Artikel.

Die Wahl der Rasse

Paladine sind als göttliche Krieger des Lichts nur aufseiten der Allianz anzutreffen – und dort auch nur als Menschen und Zwerge. Welche Rasse Sie wählen, hängt von Ihren persönlichen Vorlieben, nicht von gravierenden Unterschieden der Rassen ab. Menschen-Paladine starten mit einem leichten Bonus bei Intelligenz, Beweglichkeit und Willenskraft. Menschen verfügen zudem über Boni, wenn sie Schwerter oder Streitkolben nutzen – die häufigsten Waffen des Paladins. Zwerge sind etwas stärker und ausdauernder, haben daher zu Spielbeginn mehr Lebenspunkte und teilen leicht erhöhten Schaden aus. Die Rassenunterschiede sind allerdings spätestens ab Level 10 kaum mehr relevant. Interessant ist sicherlich, dass Zwerge dank ihres Startgebietes Dun Morogh sehr schnell in Ironforge sind – und damit das wichtigste Auktionshaus der Allianz in der Nachbarschaft haben. Menschen beginnen ihre Laufbahn im Wald von Elwyn und müssen mit der Untergrundbahn von Stormwind aus nach Ironforge gelangen, also eine längere Anreise zum Auktionshaus in Kauf nehmen.

Berufe für den Paladin

Als späterer Plattenträger ist die Kombination aus Bergbau und Schmiedekunst die klassische Berufswahl für den Paladin, der sich so später selbst Rüstungsteile oder Waffen schmieden kann. Nicht wenige Palas setzen auch auf Kräuterkunde und Alchemie. Nicht nur, dass der Paladin Heil- und Manatränke immer gut gebrauchen kann, im High-Level-Game benötigt er für seine epische Reittierquest auch Arkanitbarren, die ein Alchemist mit dem Rezept Transmutieren: Arkanit herstellt. Vor diesem Hintergrund ist die zunächst

Talentverteilung: Der Paladin als Heiler

Um als Heiler das Optimum aus Ihren Talenten herauszuholen, müssen Sie viele Punkte in den Baum „Heilig“ investieren. Ideal ist es, wenn Sie gleichzeitig noch den „Heiligen Schild“ nutzen:

Talentbaum „Heilig“: 27 Punkte (mit „Heiliger Schild“ aus „Schutz“):
- 5/5 Punkte Spiritueller Fokus
- 5/5 Punkte Illumination
- 3/3 Punkte Verbessertes Heiliges Licht
- 3/3 Punkte Verbesserter Lichtblitz
- 5/5 Punkte Verbesserter Segen der Weisheit
- 5/5 Punkte Göttliche Weisheit
- 1/1 Punkte Göttliche Gunst

Talentbaum „Schutz“: 21 Punkte
- 5/5 Punkte Verbesserte Aura der Hingabe
- 5/5 Punkte Verschanzen
- 5/5 Punkte Zähigkeit
- 5/5 Punkte Schild-Spezialisierung
- 1/1 Punkte Heiliger Schild

Talentbaum „Vergeltung“: 3 Punkte
- 3/5 Punkte Verbesserter Segen der Macht

World of Warcraft



Inhalt 09/2005



So geht's: Karte und Tipps erklärt



Ausschneiden & einheften
Monat für Monat finden Sie in jeder PC Games einen umfassenden Sonderteil mit **World of Warcraft**-Tipps, die jeden Spielertyp ansprechen und selbst aus Neueinsteigern echte Experten machen. Wer diese Seiten ausschneidet und sammelt, bekommt im Laufe der Zeit ein fundiertes Nachschlagewerk, voll gepackt mit Grundlagentipps, Klassen-Guides bis hin zu Mod-Erklärungen und Instanzen-Komplettlösungen. Dieses Deckblatt mitsamt Inhaltsverzeichnis und Nutzungshinweisen wird jede Ausgabe aktualisiert, sodass Sie es einfach nur austauschen müssen. Achten Sie beim Lochen der Seiten immer auf unsere vorgedruckten Markierungen!

World of Warcraft – DIN-A0-Megaposter
Zusätzlich zu unserem monatlichen Sonderteil haben wir PC-Games-Lesern ein riesiges, beidseitig bedrucktes Poster (Teil 1 in Ausgabe 05/05, Teil 2 in Ausgabe 06/05) geliefert, das sich schnell als unschätzbare Hilfe bei Ihren Abenteuern erweisen wird. Die detaillierten Karten sind mit den Namen aller Gebiete und den Positionen aller Siedlungen, Städte und Instanzen sowie Flug- und Seerouten versehen.

Patches und Aktualitätsprobleme?
World of Warcraft hat als Online-Rollenspiel das grundsätzliche Problem, dass es sich ständig weiterentwickelt: Jeder Patch verändert und verfeinert Balancing und Spielmechanik, bessert Bugs und Übersetzungsfehler aus und implementiert obendrein neue Features. Das bedeutet, dass reguläre Tipps in Spielemagazinen über die Monate „veralten" und im schlimmsten Fall völlig falsche Informationen liefern. Aus diesem Grund haben wir uns für heraustrennbare Seiten entschieden, um überholte Kapitel einfach austauschen zu können. So ist Ihr PC-Games-Nachschlagewerk auch noch in einem halben Jahr aktuell, selbst wenn über Patches erhebliche Änderungen am Spiel vorgenommen wurden.

DIN-A4-Karten zerschneiden?
Einige Leser kamen mit der Frage auf uns zu, wie sie die DIN-A4-Karten, beispielsweise bei Instanzen, zerschneiden und abheften sollen. Die Antwort auf diese Frage ist denkbar einfach: gar nicht. Da wir die Karten für ein übersichtliches DIN-A4-Format konzipiert haben, zerschneiden und knicken Sie die Karten bitte nicht. Stattdessen empfehlen wir, auf handelsübliche Klarsichtfolien zurückzugreifen und die Karten damit in Ihren Ordner abzuheften.

World-of-Warcraft-Sonderheft in Arbeit
Haben Sie Fragen zu einer Klasse, die wir in unseren monatlichen Tipps noch nicht behandelt haben? Möchten Sie gerne mehr über High-Level-Instanzen wie die Blackrockspitze oder den Düsterbruch erfahren? Mit unserem in Kürze erscheinenden Sonderheft zu **World of Warcraft** werden diese Fragen beantwortet. Auf mehr als 120 Seiten (im DIN-A4-Format!) liefern wir Guides zu allen neun Klassen in noch größerer Ausführung als bisher. Von unseren hauseigenen **WoW**-Profis erfahren Sie wirklich alles, was Sie von Hexenmeister bis Schamane wissen müssen. Und das alles topaktuell auf dem Stand des Patch 1.6. Dazu liefern wir gewohnt detaillierte Karten und Hilfestellungen zu fast allen Instanzen, noch mehr Infos zum Geldverdienen, Gruppenspiel und vieles mehr. Das Beste zum Schluss: Das begehrte DIN-A0-Riesenposter erscheint nochmals – in einer nochmals verbesserten Version!

Talentverteilung: Der Paladin als Tank

Ale zweiter Tank einer Gruppe müssen Sie viel Schaden einstecken und austeilen. Hier eine sehr gute Verteilung für Einhand-Palas mit Schild:

Talentbaum „Vergeltung": 31 Punkte
- 5/5 Punkte Verbesserter Segen der Macht
- 5/5 Punkte Segnung
- 5/5 Punkte Abwehr
- 5/5 Punkte Rache
- 1/1 Punkte Siegel des Befehls
- 3/3 Punkte Präzision
- 5/5 Punkte Überzeugung
- 1/1 Punkte Weihe
- 1/1 Punkte Segen der Könige

Talentbaum „Heilig": 5 Punkte
- 5/5 Punkte Spiritueller Fokus

Talentbaum „Schutz": 15 Punkte
- 5/5 Punkte Verbesserte Aura der Hingabe
- 4/5 Punkte Zähigkeit
- 1/5 Punkte Verschanzen
- 5/5 Punkte Schild-Spezialisierung

merkwürdig scheinende Kombination Bergbau/Alchemie sehr sinnvoll.

Die Rolle des Paladins
Ein großer Vorteil des Paladins: Sie können diesen Charakter Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Wer gern auf Gegner eindrischt und eine offensive Spielweise bevorzugt, entwickelt seinen Pala zum gut ausgebildeten, starken Nahkämpfer. Wer eher vorsichtig und defensiv agiert, setzt verstärkt auf Heilzauber. Auch eine ausgewogene Mischung beider Talentrichtungen ist bis Level 60 kein Problem. Spätestens ab Level 60 müssen Sie sich jedoch entscheiden, ob Sie einen Heil-Paladin oder einen Pala-Tank spielen wollen. Um die effektivsten Zaubersprüche beider Richtungen freizuschalten, fehlt es eben an Talentpunkten. Schon in frühen Levelstufen können Sie feststellen, dass ein Paladin gern gesehener Gast jeder Gruppe ist. Das liegt nicht nur an seinen Segen und Auren, die jedes Gruppenmitglied individuell stärken, sondern auch an der Fähigkeit, gefallene Kameraden an Ort und Stelle wiederzubeleben. Paladine erhalten diese Gabe durch eine Quest ab Level 20. Da die Paladin-Klasse auf allen Servern stark vertreten ist, müssen Sie mit großer Konkurrenz rechnen, sich durch gutes Spiel einen Ruf erarbeiten und sind in High-Level-Instanzen so gut wie nie der Einzige Ihrer Art.

Rüstungen
Der Paladin ist sehr teuer im Unterhalt, da er mehr als andere Klassen auf eine überdurchschnittlich gute Ausrüstung angewiesen ist. Gerade Einhandkämpfer sind für jedes bisschen mehr Schaden dankbar, den Ihnen eine gute Waffe gewährt. Hinzu kommt, dass eine hochwertige Plattenrüstung und später ein komplettes Rüstungsset für einen Paladin ab Level 40 obligatorisch ist. Hochstufige Paladine streben nach vier relevanten Plattensets. Das sechsteilige „grüne", also seltene Set heißt „Imperiale Plattenrüstung" und kann von Rüstungsschmieden hergestellt werden. Spätestens ab Level 60 gieren Paladine nach dem „blauen" oder raren „Leichtschmiede"-Set. Eine Chance auf alle acht Setteile hat nur, wer regelmäßig die High-Level-Instanzen Blackrocktiefen, Blackrockspitze, Stratholme und Scholomance besucht. Noch schwieriger wird es, an Stücke der jeweils achtteiligen epischen Paladinsets „Rüstung des gerechten Urteils" oder „Rüstung der Gerechtigkeit" zu gelangen. Eine Chance auf solche Gegenstände hat nur, wer regelmäßig mit 40 Mann starken Gruppen den Geschmolzenen Kern unsicher macht.

Einhand- oder Zweihandwaffe?
Es gibt nur eine richtige Antwort auf diese Frage: Paladine benötigen sowohl eine Einhand- als auch Zweihandwaffe. Niedrigstufige Gegner besiegen Sie mit einem guten Zweihänder einfach schneller und Zeit bedeutet auch in **World of Warcraft** Geld. Wenn es also gegen solche Gegner geht, verzichtet ein gut ausstaffierter Pala auf seinen Schild, aktiviert die Aura der Vergeltung und zückt den Zweihänder. Gegen gleichrangige Gegnergruppen oder Bossgegner ist der Einhänder in Kombination mit einem guten Schild und aktivierter Aura der Hingabe die bessere Alternative. Faustregel: Wenn Ihre Gegner ordentlich Schaden austeilen, nutzen Sie Ihre Möglichkeit, die Rüstung zu erhöhen, und verzichten Sie dafür darauf, erhöhten Schaden auszuteilen. Da Sie aber wie beschrieben grundsätzlich beide Waffenvarianten im Rucksack mit sich herumschleppen, trainieren Sie am besten alle Waffenfähigkeiten regelmäßig und nutzen Sie im Vergeltungs-Talentbaum die Zweihandwaffen-Spezialisierung, sofern Sie Punkte dafür übrig haben.

Die Krux mit dem Schild
Schaut man sich auf den Servern um, fällt auf, dass hochstufige Paladine sowohl mit Zweihandwaffe ohne Schild als auch mit Einhandwaffe und Schild herumlaufen. Das Verhältnis beträgt dabei etwa 2:1 zugunsten der Schildträger. Grundsätzlich gilt: Klassen, die befähigt sind, einen Schild

zu tragen, sollten diese Gabe auch nutzen. Erst recht gilt das für Klassen wie den Pala, der nicht zwei Waffen gleichzeitig führen kann. Ein guter Schild garantiert einem hochstufigen Level-60-Paladin über 2.000 Punkte mehr Rüstungsschutz, meist zwei gesteigerte Charakterwerte und kann darüber hinaus noch mit einer Verzauberung verfeinert werden. Durch den Ausbau des Schutz-Talentbaums kann die Effektivität des Schildes durch Schild-Spezialisierung und Heiliger Schild gesteigert werden. Fünf investierte Punkte in Schild-Spezialisierung erhöhen den absorbierten Schaden Ihres Schildes um ein Viertel. Dazu müssen Sie aber bereits zehn Punkte in den Schutz-Talentbaum investiert haben, was sich auf jeden Fall lohnt. Noch interessanter ist der Heilige Schild. Wenn Sie diesen Zauber aktivieren, verursacht er innerhalb von acht Sekunden in der höchsten Ausbaustufe bis zu viermal 130 Schadenspunkte – immer dann, wenn ein Gegner Sie trifft. Doch wie häufig beim Paladin gibt's auch Nachteile. Der gravierendste ist, dass Sie 21 Punkte in den Talentbaum Schutz stecken müssen, bis Sie den Heiligen Schild anwählen können. Damit fehlt Ihnen als Vergeltungs-Pala genau ein Punkt, um zusätzlich noch den Segen der Könige zu erhalten. Letzterer ist für High-Level-Palas aber wichtiger. Auch wenn es etwas schmerzt, raten wir Ihnen deshalb, zähneknirschend auf den Heiligen Schild zu verzichten.

Charakterwerte

Für Paladine sind beinahe alle Charakterwerte von Interesse und steigerungswert. Einzige Ausnahme: Beweglichkeit bringt Ihnen im Vergleich zu anderen Werten am wenigsten. Worauf Sie primär setzen,

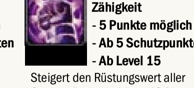
Die wichtigsten Talente des Paladins

Für welche Art von Paladin ist welches Talent wann sinnvoll? Diese Tabelle verrät es Ihnen.

Heilig

Spiritueller Fokus - 5 Punkte möglich - Ab 0 Heiligpunkten - Ab Level 10 Verhindert Heil-Unterbrechung bei erlittenem Schaden ▌Ein Muss für jeden Paladin	 **Illumination** - 5 Punkte möglich - Ab 5 Heiligpunkten - Ab Level 15 Chance: Nach kritischem Treffer keine Manakosten für Heilung ▌Sinnvoll für Heil-Paladine	**Göttliche Gunst** - 1 Punkt - Ab 10 Heiligpunkten - Ab Level 20 Verdoppelt die Wirkung des nächsten Heilzaubers ▌Ein Muss für Heil-Paladine
Verbessertes Heiliges Licht - 3 Punkte möglich - Ab 0 Heiligpunkten - Ab Level 10 Erhöht durch Heiliges Licht erstattete Lebenspunkte ▌Ein Muss für jeden Paladin	**Göttliche Weisheit** - 5 Punkte möglich - Ab 15 Heiligpunkten - Ab Level 25 Erhöht den Manavorrat um bis zu zehn Prozent ▌Sinnvoll für Heil-Paladine	**Heiliger Schock** - 1 Punkt - Ab 30 Heiligpunkten - Ab Level 40 Fügt sofort bis zu 220 Punkte Distanzschaden zu ▌Teuer erkauft, nicht lohnenswert

Schutz

Verbesserte Aura der Hingabe - 5 Punkte möglich - Ab 0 Schutzpunkten - Ab Level 10 Erhöht den Rüstungsbonus der Hingabe-Aura um bis zu 25 % ▌Sinnvoll für jeden Paladin	 **Verschanzen** - 5 Punkte möglich - Ab 0 Schutzpunkten - Ab Level 10 ▌Verbessert Blockchance nach kritischen Treffern um bis zu 30 % ▌Ein Muss für Einhand-Paladine	 **Zähigkeit** - 5 Punkte möglich - Ab 5 Schutzpunkten - Ab Level 15 Steigert den Rüstungswert aller Gegenstände um bis zu 10 % ▌Nützlich, wenn Punkte übrig sind
Schild-Spezialisierung - 5 Punkte möglich - Ab 10 Schutzpunkten - Ab Level 20 Erhöht den vom Schild absorbierten Schaden um bis zu 25 % ▌Ein Muss für Einhand-Paladine	**Heiliger Schild** - 1 Punkt - Ab 20 Schutzpunkten - Ab Level 30 Blockchance um 30 % erhöht und zusätzlicher heiliger Schaden ▌Nur für Heil-Palas erreichbar	**Segen des Refugiums** - 1 Punkt - Ab 5 Schutzpunkten - Ab Level 15 Erlittener Schaden des Verzauberten wird reduziert ▌Nicht notwendig
Abrechnung - 5 Punkte möglich - Ab 20 Schutzpunkten - Ab Level 30 Chance auf Extraschlag nach Schaden durch kritischen Treffer ▌Sinnvoll für Schutz-Paladine	**Verbesserter Segen der Rettung** - 2 Punkte möglich - Ab 20 Schutzpunkten - Ab Level 30 Verlängert die Dauer des Segens der Rettung um bis zu 10 Minuten ▌Bequem, aber zu „teuer"	**Buße** - 1 Punkt - Ab 30 Schutzpunkten - Ab Level 40 Betäubt alle Monster im Umkreis für 6 Sekunden ▌Zauber wirkt viel zu kurz

Vergeltung

Verbesserter Segen der Macht - 5 Punkte möglich - Ab 0 Verg.punkten - Ab Level 10 Verbessert den Angriffsbonus des Segens um bis zu 20 % ▌Ein Muss für Vergeltungs-Palas	**Segnung** - 5 Punkte möglich - Ab 0 Verg.punkten - Ab Level 10 Reduziert Manakosten aller Vergeltungs-Zauber um bis zu 15 % ▌Sinnvoll für Vergeltungs-Palas	**Siegel des Befehls** - 1 Punkt - Ab 10 Verg.punkten - Ab Level 20 Chance auf doppelten Schaden, Richturteil und Betäubung ▌Ein Muss für Vergeltungs-Palas
Überzeugung - 5 Punkte möglich - Ab 25 Verg.punkten - Ab Level 35 Verbessert die Chance auf kritische Treffer um bis zu 5 % ▌Sinnvoll für Vergeltungs-Palas	**Weihe** - 1 Punkt - Ab 20 Verg.punkten - Ab Level 30 8 Sekunden lang bis zu 380 Punkte Flächenschaden pro Gegner ▌Ein Muss für Vergeltungs-Palas	**Segen der Könige** - 1 Punkt - Ab 30 Verg.punkten - Ab Level 40 Verzauberter erhält für 5 Minuten 10 % Bonus auf alle Attribute ▌Ein Muss für Vergeltungs-Palas

dass einem Krieger wesentlich mehr Möglichkeiten offen stehen, die Aufmerksamkeit von Gegnern auf sich zu ziehen und zu halten (Aggro). Einem gut gespielten Paladin ist es mit einiger Erfahrung möglich, drei Gegner auf sich zu ziehen und mit etwas Glück deren Aggro zu halten. Es versteht sich von selbst, dass das einem auf Heilung spezialisierten Paladin wesentlich schwerer fällt als einem Vergeltungs-Pala, der mehr Schaden austeilt.

Gegner anlocken

In kniffligen Situationen wirkt sich nachteilig aus, dass der Paladin keine Fernkampfwaffe nutzen kann, um damit Gegner anzulocken. Will er den Kampf eröffnen, muss er selbst zu einem Gegner rennen, um diesen danach in Richtung der Gruppe zu dirigieren (Body-Pull). Gegner anlocken kann so ziemlich jede andere Spielerklasse besser als ein Paladin. Mit einer Ausnahme: Handelt es sich bei den Gegnern um Untote, blüht der Paladin auf. Mit den Zaubern Exorzismus und Heiliger Zorn (Vorsicht: Flächenschaden, nicht zum Anlocken verwenden!) stehen Sprüche zur Verfügung, die schnell und aus der Distanz wirken und noch dazu sehr viel Schaden austeilen. Sollten Sie also als Paladin mit einer Gruppe unterwegs sein und – wie etwa in Straholme – auf Untote treffen, weisen Sie Ihre Mitstreiter darauf hin, dass Sie nun Gegner effektiv anlocken können. Theoretisch gäbe es mit dem Zauber Heiliger Schock, dem Endzauber des Talentbaumes Heilig, eine weitere Möglichkeit, Gegner aus der Distanz mit einem mächtigen Zauber anzulocken. Vergessen Sie das gleich wieder! Die 30 Punkte, die Sie dafür in diesen Talentbaum investieren müssen, sind an anderer Stelle sinnvoller eingesetzt.

Richtig tanken als Paladin

Die folgenden Tipps beziehen sich auf einen auf Vergeltung geskillten Paladin, der sich ideal zum unterstützenden zweiten Brecher eignet, zur Not aber auch als Haupt-Tank einer Gruppe dienen kann. Bevor die Kämpfe starten, ist es obligatorisch, die richtigen Unterstützungszauber (Buffs) zu wirken und von etwaigen Gruppenmitgliedern einzufordern. Sie selbst setzen bei etwa gleich starken Gegnern auf die Aura der Hingabe und den Segen der Macht, sobald möglich auf den Segen der Könige. Welches Siegel Sie kurz vor dem Kampf auf sich wirken, ist zunächst eine Frage der verteilten Talentpunkte, dann der Waffe, die Sie benutzen. Wenn Sie schnell Schaden gegen einen Gegner, der keine starke Rüstung trägt, verursachen wollen, nutzen Sie das Siegel des Befehls, welches Ihnen die Chance eröffnet, doppelten Schaden auszuteilen. Sollten Sie Ihre Waffe zum Beispiel mit Kreuzfahrer verzaubert haben und damit die Chance besitzen, bei einem Treffer 15 Sekunden lang 100 Stärke zu erhalten, eignet sich das Siegel des Kreuzfahres beson-



WEIHE Kontinuierlicher Flächenschaden über acht Sekunden. Gegen mehrere Gegner ist Weihe effektiv.

ders dazu, die Verzauberung auszulösen. Denn mit diesem aktivierten Siegel erhöht sich Ihre Angriffsgeschwindigkeit – wenn auch auf Kosten eines leicht reduzierten Schadens. Die erstgenannten Siegel sollten Sie primär einsetzen. Offensive Alternative dazu ist das Siegel der Gerechtigkeit, das zusätzlichen Heiligschaden produziert. Gegen starke Gegner kann das Siegel des Lichts eingesetzt werden. Ist es aktiviert, bekommen Sie bei eigenen Treffern zusätzliche Lebensenergie. Ähnlich wirkt das Siegel der Weisheit, das bei Treffern den Manavorrat auffüllt. Einmal im Kampf, achten Sie unbedingt darauf, stets ein Siegel aktiviert zu haben. Unbedingt einsetzen sollten Sie auch den Hammer der Gerechtigkeit, der Gegner – je nach Ausbaustufe – für bis zu 10 Sekunden betäubt und bewegungsunfähig macht. Besonders gegen Ende eines Kampfes kann es lebensrettend sein, flüchtende Gegner damit davon abzuhalten, in die nächste Gegnerschar zu rennen. Sehr wirkungsvoll gegen schwächere Gegner ist der Flächenzauber Weihe, der auch nur Paladinen zur Verfügung steht, die über zwanzig Punkte in den Talentbaum Vergeltung investiert haben. Weihe verursacht acht Sekunden lang bis zu 384 Schadenspunkte pro Gegner innerhalb eines Radius rund um den Paladin.

Solo unterwegs als Paladin

Alles beim Alten

Im Gegensatz zu anderen Klassen müssen Sie als Paladin nicht grundsätzlich umdenken, wenn Sie alleine unterwegs sind. Es bleibt bei der notwendigen Entscheidung, ob Sie lieber offensiv (Vergeltungs-Pala) oder defensiv (Heil-Pala) vorgehen möchten. Wer auch jenseits des 20. Levels noch allein vor sich hinquesten möchte, hat mit dem Paladin eine Klasse gewählt, die locker mit zwei gleich starken Gegner gleichzeitig fertig wird. Im Gegenzug müssen Sie aber in Kauf nehmen, dass Sie wesentlich länger benötigen, um diese Gegner auch klein zu bekommen.

Der Paladin in der Gruppe

Auren

Paladine sind in Spielergruppen der Allianz aufgrund ihrer Vielseitigkeit sowie ihrer Buffs und Auren gern gesehen. Besonders die Auren sind extrem effektiv, da deren Effekte auf die gesamte Gruppe wirken und so schon einmal über den Ausgang eines Kampfes entscheiden können. Da pro Paladin immer nur eine Aura aktiviert werden kann, zwischen den Auren aber beliebig oft hin- und hergeschaltet werden darf, gehört das Auren-Management zum Pflichtjob jedes Paladins. Die wichtigsten Auren im Überblick:

- Aura der Hingabe:
Bonus auf Rüstung
- Aura der Vergeltung:
Zusätzlicher Schaden
- Aura der Konzentration:
Widerstand gegen Zauberunterbrechungen
- Aura der Heiligkeit:
Zusätzlicher Heiligschaden
- Widerstandsauren:
Widerstand gegen Feuer-, Eis- und Schattenschaden

Segen und buffen

Ebenso wichtig wie die Auren sind die Segen, die einem Paladin zum Buffen jedes einzelnen Gruppenmitglieds zur Verfügung stehen. Der Fluch der Stärkungszauber: Sie halten jeweils nur fünf Minuten, weshalb das Buffen in High-Level-Instanzen mit bis zu 15 oder sogar 40 Gruppenmitgliedern für Paladine schweißtreibende Arbeit bedeutet und ein gutes Makro erfordert. Nicht für jedes Gruppenmitglied ist der gleiche Segen sinnvoll. Heiler freuen sich über den Segen der Weisheit meist weniger als über den Segen der Rettung, der Aggro reduziert. SdR bevorzugen meist auch die anderen Stoffrüstungs-Träger wie Magier oder Hexenmeister sowie Schurken, die extrem viel Schaden austeilen, aber nur Lederrüstung tragen. Nahkämpfer fordern dagegen den Segen der Macht oder – besser – den Segen der Könige ein. Die wichtigsten Segen des Paladins im Überblick:

- Segen der Macht:
Bonus auf Angriffskraft
- Segen der Könige:
Bonus von zehn Prozent auf alle Attribute
- Segen der Weisheit:
Bonus auf Mana-Regeneration
- Segen der Rettung:
Bedrohung des Gesegneten reduziert
- Segen des Lichts:
Bonus auf Regeneration der Lebenspunkte
- Segen des Schutzes:
Gruppenmitglieder für eine gewisse Zeit gegenüber jeglichem Schaden abschirmen
- Segen des Refugiums:
Verringert den einzusteckenden Schaden

Letzte Rettung

Gerade wenn Sie mit einer Gruppe das erste Mal eine unbekannte Instanz betreten, kann schnell etwas schief gehen. Nicht selten ist dann ein Paladin derjenige Charakter, der die Gruppe davor bewahrt, geschlossen den Rückweg zur Leiche vom nächstgelegenen Friedhof antreten zu müssen. Sollten Sie während eines Kampfes feststellen, dass die Gruppe nicht überleben wird, aktivieren Sie rechtzeitig Ihren Göttlichen Schild, der Sie bis zu zehn Sekunden vor jedem Schaden schützt. Danach wähhängt erneut von Ihrer Spielweise ab. Nahkämpfer benötigen vor allem Ausdauer und Stärke. Ausdauer bedeutet gesteigerte Lebensenergie, Stärke beeinflusst den ausgeteilten Schaden. Heil-Palas setzen zusätzlich auf Intelligenz und Willenskraft. Intelligenz erhöht Ihren Manavorrat, Willenskraft dessen Regenerationsrate. Doch auch als Heil-Paladin sollten Sie Ausdauer und Stärke nicht vernachlässigen und bei Lebenspunkten und Manavorrat für ein annähernd ausgeglichenes Verhältnis sorgen.

Der Paladin als Heiler

Paladine im Vergleich zu Priestern/Druiden

Die wichtigste Aussage zuerst: Paladine taugen in der Regel nicht zum Hauptheiler einer Gruppe. Warum ist das so? Weil Paladine im Vergleich zu Priestern oder Druiden viel weniger Heilsprüche besitzen, die starken Heilsprüche eine längere Zauberdauer beanspruchen und deshalb schwieriger zu timen sind und Heilsprüche einen Paladin im Vergleich zu den anderen Klassen deutlich mehr Mana kosten. Gerade in den High-Level-Instanzen gleicht es meist einem Todesurteil für die gesamte Gruppe, einen Paladin als Hauptheiler einzusetzen. Selbst zwei gut gespielte Heil-Palas zusammen in einer Gruppe können einen Priester nicht gleichwertig ersetzen, was in niedrigstufigen Gebieten oder Instanzen bis Level 40 durchaus möglich ist. Ein Heil-Paladin übernimmt innerhalb einer Gruppe idealerweise die Rolle des zweiten Heilers und unterstützt zudem den Kampf an vorderster Front.

Die wichtigsten Heilsprüche

Wenn Sie sich für eine Rolle als zweiter Heiler und Beschützer der Gruppe entscheiden, muss Ihnen klar sein, dass Sie die beliebtesten offensiven Zaubersprüche für Paladine – den Segen der Könige (+ zehn Prozent auf alle Attribute) und die Weihe (Flächenzauber, der bis zu 390 Schadenspunkte auf alle Gegner bewirkt) – nicht bekommen. Denn diese beiden Zauber gibt's nur, wenn Sie mindestens 31 Punkte in den Vergeltungs-Talentbaum investieren. Um als zweiter Heiler wirksam zu sein, benötigen Sie aber einen gut ausgebauten Heilig-Talentbaum und haben ergo nicht mehr genug Punkte für die anderen Talentbäume übrig. Eine gut ausbalancierte Talentverteilung als Heil-Paladin entnehmen Sie bitte dem Extrakasten. Die wichtigsten Heilsprüche für Paladine sind das Heilige Licht und der Lichtblitz. Beide Zauber sollten Sie im Talentbaum maximal ausbauen. Das Heilige Licht dient als „große Heilung" und erstattet in höchster Ausbaustufe auf Level 60 bis zu 1.600 Lebenspunkte. Das ist gut. Nachteil: Mit 2,5 Sekunden Spruchdauer und 580 Punkten Manakosten benötigt so eine Heilung nicht nur verhältnismäßig lange und ist schwer zu timen, sondern verbrennt auch jede Menge Mana. Schneller und billiger geht's mit der „kleinen Heilung", dem Lichtblitz. Dieser Spruch wirkt mit Level 60 nach 1,5 Sekunden, kostet unter 150 Mana in höchster Ausbaustufe, erstattet aber nur maximal 390 Lebenspunkte. Das ist wenig. Heilsprüche, die Lebenspunkte über eine gewisse Zeit hinweg wiederherstellen – wie etwa die Erneuerung des Priesters –, besitzt der Paladin nicht. Dennoch können Sie den Wirkungsgrad Ihrer Heilzauber erhöhen. Das Talent Göttliche Gunst verdoppelt – einmal aktiviert – die Effizienz Ihres nächsten angewandten Heilzaubers. Nachteil: Göttliche Gunst können Sie nur einmal alle zwei Minuten anwenden. Als Heil-Pala müssen Sie zwingend auf die Talente Spiritueller Fokus, Illumination und Göttliche Weisheit (Heilig-Talentbaum) setzen. Der Fokus verhindert, dass Ihr Zauber unterbrochen wird, wenn Sie Schaden erleiden. Die Illumination gewährt Ihnen eine Chance auf Heilzauber ohne Manakosten, nachdem Sie einen kritischen Schlag eingesteckt haben. Die Göttliche Weisheit schließlich steigert – fünffach ausgebaut – Ihren gesamten Manavorrat um zehn Prozent.

Noch mehr Heilung!

Neben den geschilderten klassischen Heilsprüchen kann der Paladin noch mehr für Gruppenmitglieder tun. Etwa durch den Zauber Handauflegen. Dazu muss der Spieler einen anderen kurz berühren und seinen Zauber sprechen. Der anvisierte Gruppenkamerad wird dann bis zur maximalen Gesundheit des Paladins geheilt und erhält zudem einen beträchtlichen Teil seines Manavorrats zurück. Handauflegen können Sie auch auf sich selbst wirken und haben damit einen verkappten Monster-Heiltrank in der Hinterhand. Nachteil: Sie selbst büßen als Paladin Ihren kompletten Manavorrat ein. Nicht zu unterschätzen sind auch der Zauber Läutern – später Reinigung des Glaubens –, der Gift-, Krankheits- oder Magieeffekte eines anvisierten Kameraden aufhebt.

Der Paladin als Tank

Paladine im Vergleich zu anderen Klassen

Als einziger Plattenrüstungsträger neben dem Krieger aufseiten der Allianz bringt der Paladin die Grundvoraussetzungen für einen Tank mit. Mit einem Krieger kann er aber nicht annähernd mithalten. Der Grund dafür liegt darin,

Loot-Regeln

Damit Sie in Instanzen nicht leer ausgehen oder schlimmstenfalls Ihren Ruf ruinieren, müssen Sie sich an ein paar ungeschriebene Gesetze halten.

Eine Sache hat sicherlich schon mal jeder **WoW**-Spieler erlebt: Man geht mit ein paar fremden Leuten in eine Instanz, schnetzelt fröhlich vor sich hin und siehe da: Nach ein paar Minuten fällt schon das erste wertvolle blaue Item. Schön, wenn es genau das Teil ist, wonach man schon seit Wochen gesucht hat. Extrem ärgerlich, wenn der Magier in der Gruppe ebenfalls mitwürfelt, obwohl er keine Plattenrüstung tragen kann und sich anschließend mit einem „Sorry" aus der Affäre zieht. Beim nächsten Mal sollten Sie daher so clever sein, vor dem Gang in eine Instanz die Loot-Regeln abzusprechen. Wie man sich dabei am besten und schnellsten einig wird, erklären wir hier.

Wann wird gewürfelt, wann nicht?

Bevor man mit wildfremden Menschen eine Instanz betritt, sollte man kurz das Loot-Verhalten abklären. Die meisten Gruppen spielen mit einem einfachen System, um sich während des Kampfes nicht ständig absprechen zu müssen.

1. Auf Gegenstände, die erst beim Anlegen gebunden werden (BoE, siehe Kasten), wird sofort gewürfelt. Das bedeutet im Einzelfall aber noch nicht, dass einem das Item schon gehört, wenn man gewinnt. Dazu gleich mehr.

2. Auf besondere grüne, blaue und lila Gegenstände, die schon beim Aufheben an einen Spieler gebunden werden (BoP), wird immer erst gepasst und anschließend in Ruhe per random (siehe Kasten) gewürfelt.

Was passiert, wenn ich etwas unbedingt haben möchte?

Das oben beschriebene Würfelverhalten regelt freilich nur, dass Items nicht unbeabsichtigt bei Spielern landen, die diese gar nicht einsetzen können oder wollen. Viel wichtiger ist, wie man die Beute schlussendlich verteilt. Auch hier gibt es eine einfache Regel: Need before Greed, also Bedarf vor Gier. Wer etwas braucht, bekommt es auch – oder die Chance, noch mal separat per random-Befehl darum zu würfeln, wenn mehrere Spieler Bedarf anmelden. In der Praxis geht's so: Sobald sich das Würfelfenster für einen Gegenstand öffnet, verhalten sich alle erst mal wie im

1

Stink
Plündern: Plündern als Gruppe
Selten
Gruppe verlassen
Abbrechen

Plündern: Jeder gegen Jeden
Plündern: Reihum
Plündern: Plündermeister
Plündern: Plündern als Gruppe
Plündern: Bedarf vor Gier
Abbrechen

2

Stink
Plündern: Plündern als Gruppe
Selten
Gruppe verlassen
Abbrechen

Selten
Rar
Episch
Abbrechen

KONTROLLE VOR VERTRAUEN In zusammengewürfelten Gruppen bietet es sich an, wenn der Chef der Gruppe vor oder während des Kampfes gegen Bossmonster die Loot-Regeln (Bild 1) auf Plündermeister ändert und die Beute anschließend fair verteilt. Dazu begutachtet er die Überreste des Gegners, öffnet dann den Partychat und teilt den anderen per „Shift" + „Linksklick" mit, um welche Gegenstände es sich handelt. Anschließend werden per random-Befehl die Gewinner ermittelt, an die der Plündermeister die Items dann über ein simples Menü weiterreicht.
Das Problem ist, dass Gegenstände unterhalb der eingestellten Schwelle (Bild 2) nicht vom Plündermeister verteilt werden können – dies trifft meist auf besondere Schlüssel zu. Dann müssen zunächst alle den Korpus öffnen, bis der Gegenstand „frei" ist, um anschließend per random-Befehl einen Gewinner zu ermitteln.

len Sie schnell ein Gruppenmitglied an, welches ebenfalls die Fähigkeit des Wiederbelebens besitzt, also etwa einen anderen Paladin, einen Druiden oder einen Priester. Dann wirken Sie Göttliches Eingreifen, sollten Sie diesen Zauber erlernt haben. Sie werden unverzüglich sterben, haben dafür aber das angewählte Gruppenmitglied für 30 Sekunden komplett aus dem Kampfgeschehen entfernt. Haben Sie den richtigen Moment abgepasst, reichen die 30 Sekunden über das Ende des Kampfes hinaus. Effekt: Die Gegner eilen wieder auf ihre angestammten Positionen, das „gerettete" Gruppenmitglied kann Kameraden sicher an Ort und Stelle wiederbeleben. Das spart Zeit und Nerven. Paladine, die Göttliches Eingreifen beherrschen, dürfen sich der Dankbarkeit der gesamten Gruppe sicher sein.

Leveln und Questen als Paladin

Geschwindigkeit

Stellen Sie sich auf eines ein: Schnell geht mit dem Paladin gar nichts. Zwerge und Menschen verfügen nicht wie etwa Nachtelfen über einen Geschwindigkeitsbonus beim Laufen. Klassenspezifische Beschleunigungen wie spezielle Reisegestalten gibt's für Paladine ebenfalls nicht. Das heißt, dass Sie bis Stufe 40 ziemlich lahm zu Fuß unterwegs sind. Dann darf allerdings gejubelt werden. Paladine bekommen ihr Reittier nach der Erledigung einer Quest als Belohnung und müssen es nicht teuer kaufen. Ein sehr großer Vorteil! Das Questen als Solospieler verlangt dafür von Paladinen wieder mehr Geduld. Erneut wirkt sich aus, dass Palas im Vergleich zu anderen Klassen weniger Schaden austeilen und es deshalb einfach länger dauert, bis sie sich einen Gegner vom Hals geschafft haben und der nächste anvisiert werden kann. Dafür können Paladine auf ihre fette Rüstung vertrauen und sterben aufgrund ihrer vielseitigen Klassenfähigkeiten selten.

Paladine und andere Klassen

Sie questen wesentlich schneller, wenn Sie sich als Paladin mit einem oder zwei weiteren Spielern zu einer Kleingruppe zusammenfinden. Eine solche zu finden, dürfte Ihnen nicht schwer fallen. Mit welcher Klasse ergänzt sich ein Paladin gut oder weniger gut? Einfache Antwort: Prinzipiell funktioniert jede Kombination. Tun Sie sich mit einem weiteren Paladin zusammen, stehen Ihnen zwei Auren und zwei Segen zur Verfügung. In Kombination mit einem Krieger oder Schurken fungieren Sie primär als Heiler. Mit allen drei Klassen verdoppelt sich ungefähr die Questgeschwindigkeit im Vergleich zu einem allein agierenden Paladin. Da ein Schurke extrem viel Schaden austeilt und es deshalb sehr schwierig für Paladine ist, selbst die Aggro eines Gegners zu ziehen, müssen Sie sich darauf einstellen, Schur-



SEGEN VERTEILEN Gruppenmitglieder erwarten zu Recht alle fünf Minuten einen Segen. In Instanzen nervt das.

ken häufiger zu heilen, wodurch Sie Zeit durch notwendige Manaregenerationspausen verlieren. Verbünden Sie sich mit einem Jäger, so fungieren Sie als Heiler und Tank, wobei Sie im Nahkampf das Tier unterstützen. Da Jäger gut Schaden austeilen, meist aus der Ferne kämpfen, deshalb weniger Schaden einstecken als etwa Schurken und Sie darum weniger heilen müssen, erhöht sich die Questgeschwindigkeit etwa um das Zweieinhalbfache. Gleiches gilt für die Kombination mit einem Druiden, der Sie in Bärengestalt im Nahkampf unterstützten kann oder – je nach Skillung – als Hauptheiler fungiert. Noch einmal schneller kann es gehen, wenn Sie sich mit einem Hexenmeister oder Magier zusammentun. Eine Steigerung der Questgeschwindigkeit um das Dreieinhalbfache ist locker drin, da beide Klassen gehörig Schaden austeilen können. Allerdings stecken die Stoffträger auch kaum Schaden ein, weshalb die Kombination mit einer dieser Klassen knifflig ist. Entscheidend ist, dass man Ihnen zu Beginn des Kampfes ausreichend Zeit lässt, um die Aggro des Gegners auf sich zu ziehen und möglichst auch halten zu können. Mit erfahrenen Spielern an der Seite und idealer Kampfplanung werden Sie Magier und Hexenmeister noch nicht einmal heilen müssen. Das ist ebenfalls nicht nötig, wenn Sie mit einem Priester unterwegs sind. Selbst ein Schattenpriester kann eine Kleingruppe problemlos am Leben halten und trotzdem noch gehörig Schaden austeilen. Die Questgeschwindigkeit in Kombination mit einem Schattenpriester ist vergleichbar mit der Hexenmeister/Magier-Kombination. Mit einem auf Heilung geschulten Priester kommen Sie etwa so schnell voran wie mit einem Jäger oder Druiden an der Seite.

Der Paladin im PvP-Kampf

Klassenfeinde

An der Frage, ob sich Paladine gut oder schlecht für PvP-Kämpfe eignen, scheiden sich die Geister. Richtig ist: Viele andere Charakterklassen sind im Kampf gegen menschliche Spieler geradliniger zu handhaben. Um als Pala im PvP-Kampf eine Chance zu haben, müssen Sie Ihre Klasse perfekt beherrschen. Die zwei größten Probleme im Kampf gegen menschliche Gegner: 1. Palas besitzen keinen finalen Schlag, der kräftig Schaden austeilt. 2. Palas sind reine Nahkämpfer, müssen also an ihre Gegner herankommen. Jäger, vor allem aber Priester und Hexenmeister können Paladine in der Regel sehr gut auf Distanz halten, Kämpfe gegen solche Klassen zu gewinnen, ist schwer. Schurken betäuben Paladine beinahe dauerhaft – übel. An einen Magier heranzukommen, der extrem viel Schaden austeilt, ist die Hauptschwierigkeit gegen diese Klasse. Am ausgeglichensten verlaufen Duelle in der Regel gegen Druiden, Krieger und Schamanen.

Taktik

Es gibt keine verbindliche Taktik gegen jede Klasse. Es kommt darauf an, gegen was für einen Spielertyp Sie antreten und wie Ihr Gegenüber seine Talente verteilt hat. Generell gilt: Kennen Sie Ihre Fähigkeiten und setzen Sie diese ein! Die wichtigsten Pala-Zauber und Skills im PvP-Kampf:

- Heiliger Schild: Produziert voll geskillt bei jedem eingesteckten Treffer bis zu 130 Schadenpunkte – sinnvoll.
- Vergeltungs-Aura: In der Regel haben Sie eh die bessere Rüstung, nutzen Sie also die Möglichkeit, Ihren Schaden zu erhöhen.
- Schildstachel/Reflektieren-Talent: Modifizieren Sie Ihren Schild mit einem Stachel für mehr Schaden. Schild reflektiert zudem Schaden auf seinen Verursacher.
- Rache: 15 Prozent erhöhter Schaden, nachdem Sie Opfer eines kritischen Treffers wurden
- Hammer der Gerechtigkeit: Gegner betäuben, sich selbst in dieser Zeit heilen oder einsetzen, kurz bevor Gegner sich heilen will. Das richtige Timing ist hier entscheidend.
- Gottesschild: Zeit nutzen, um sich selbst zu heilen
- Siegel des Kreuzfahrers & Kreuzfahrer-Verzauberung auf Waffe: erhöhte Chance auf 100 zusätzliche Stärkepunkte, also mehr Schaden
- Siegel des Befehls: Chance auf doppelten Schaden
- Weihe: Nutzen, um einen angeschlagenen, betäubten Gegner schneller zu erledigen!

Battlegrounds

Egal ob in der Capture-the-Flag-Instanz Warsong Schlucht oder der Herausforderung im Alterac-Tal, die größten Erfolge erzielt ein Paladin als unterstützender Charakter, der immer wieder für kürzere Zeit in der vordersten Linie kämpft und sich dann wieder zurückzieht. In Warsong sorgt der Einsatz des Hammers der Gerechtigkeit für Zeit. Weil ein Pala schwer kaputtzukriegen ist, eignet er sich zur Not auch als Flaggenträger. In Alterac hat ein Pala nur innerhalb einer Gruppe eine Chance. Auf sich allein gestellt dauern Kämpfe viel zu lang. (cb)

Abschnitt zuvor beschrieben. Sollte man das Item dann tatsächlich benötigen, schreibt man „need“ oder kurz „n“ in den Partychat. Wer den Gegenstand nicht braucht oder benutzen kann, schreibt „greed“ oder „g“ in den Chat.

Meldet lediglich ein Mitspieler mit „need“ Bedaf an, so hat er das Item automatisch gewonnen, selbst wenn es ein BoE-Item ist, um das schon ganz regulär gewürfelt wurde (siehe Punkt 1). Hier muss man als vorheriger Gewinner des Gegenstands einfach fair sein und das Teil wieder rausrücken. Meldet indes niemand mehr „need“ auf ein BoE-Item an, so kann man den Gegenstand behalten – gewürfelt wurde schließlich schon mal dafür.

Sobald sich mehrere Spieler mit „need“ zu Wort melden, beispielsweise wenn zwei Krieger auf ein besonders wertvolles Schwert oder ein Rüstungsteil aus ihrem Klassen-Set, so würfeln nur diese beiden per /random 100 um das Item.

Sollten alle Spieler „greed“ schreiben, würfelt die komplette Gruppe per /random 100 und ermittelt so einen Gewinner, welcher den Gegenstand dann entzaubern oder beim Händler verkaufen kann.

Welche Besonderheiten gibt es?

BoP-Gegenstände lassen sich nicht mehr an andere Spieler weiterreichen – wer so ein Item entzaubert haben möchte, muss einen Verzauberer darum bitten, es aufzuheben, zu entzaubern und das Rohmaterial herauszugeben.

Entzaubern lohnt sich übrigens nicht immer. Blaue Gegenstände wie auch grüne Waffen werfen relativ viel Gold bei Händlern ab. Im Falle von BoE-Items kann man diese auch ins Auktionshaus stellen und sich je nach Situation eine goldene Nase verdienen.

„Need“ sollte man freilich nur dann sagen, wenn man auch wirklich vorhat, dass entsprechende Item zu benutzen. Wer beispielsweise ein Set-Item für einen Gildenkollegen mitnehmen möchte, sollte dies vorher erst abklären – die Spieler, die aktuell mit Ihnen in der Instanz sind, haben immer Vorrang. (dg)

FINGER WEG Wer am Ende eines langen Raids wie hier in der Oberen Blackrockspitze auf Set-Items anderer Klassen würfelt, dürfte bald keine Mitspieler mehr finden.

Loot-Glossar

BoP oder BoE, Need oder Greed – wir erklären Ihnen, was die einzelnen Begriffe beim Spiel in der Gruppe bedeuten.

BoP
BoP ist die Abkürzung für Bind on Pickup und bedeutet übersetzt: Beim Aufheben gebunden. Bei Gegenständen, die diese Eigenschaft aufweisen (selten grün, meistens blau), sollte man in der Regel nie sofort würfeln, sondern erst mal passen und sich mit den anderen absprechen.

BoE
BoE ist die Abkürzung für Bind on Equip und bedeutet übersetzt: Beim Anlegen gebunden. Bei diesen Gegenständen kann man gefahrlos würfeln. Sollte jemand das Item benötigen, kann man es ihm problemlos geben, solange man es nicht selbst angelegt hat.

Need or Greed
Übersetzt bedeutet das Bedarf oder Gier, wird oft auch nur noch als „n“ und „g“ im Partychat abgekürzt. Sobald ein wertvoller Gegenstand dropped, meldet man entweder Need (oder n) an, wenn man diesen braucht. Oder Greed (kurz g), um zu passen.

Looten
Looten bedeutet, Gold und Gegenstände (= Loot) aus den Überresten der Gegner aufzuheben.

Random/Cash
Sollte niemand einen Gegenstand benötigen, der beim Aufheben gebunden wird, einigen sich die meisten Gruppen auf eine Würfelrunde und sagen dies mit Cash oder Random an. Dazu stellen Sie sich zu den anderen Gruppenmitgliedern, öffnen das Chatfenster und tippen /random 100 ein.

bekommt man mit einer ungefähren Wahrscheinlichkeit von 20 Prozent pro Wächter und sie gehen im Auktionshaus mitunter für sieben bis 20 Goldstücke weg. In einer Stunde können Sie normalerweise vier bis sechs dieser Steine erbeuten, was Ihnen effektiv 30 bis 120 Goldstücke einbringt!

Elixier der rohen Gewalt

Dieser Trank wird im Auktionshaus für relativ viel Geld gehandelt, jedoch wissen viele Spieler nicht, wie man an das seltene Rezept dafür gelangt. Im Un'goro Krater liegen Bloodpetal-Sprösslinge überall auf dem Boden verteilt; sammeln Sie 15 Stück davon und geben Sie sie an Dadanga, nordwestlich von Marshals Zuflucht (PC-Games-Karte: U9). Sie erhalten dann ein Paket, in dem sich neben Tränken, Pflanzen und vergleichbaren Gegenständen in seltenen Fällen auch das besagte Rezept für den Trank befinden kann. Möglicherweise werden Sie einige Versuche benötigen, bis Sie das Rezept bekommen, jedoch können Sie im Auktionshaus durchaus 50 Gold damit verdienen. Als gelernter Alchemist kann man das Rezept auch einfach benutzen und die begehrten Tränke brauen, die ebenfalls zu guten Profiten im Auktionshaus führen können.

Invasion der Elementare

Viele Spieler benötigen für die Herstellung von Gegenständen die begehrten Essenzen, beispielsweise Essenz des Wassers oder Essenz der Luft. Normalerweise müssen Sie stundenlang „farmen", also Gegner verprügeln und Gegenstände sammeln, um eine brauchbare Menge der Essenzen zusammenzuhaben. Seit dem Patch 1.4 greifen nun regelmäßig Elementare im Un'goro Krater und in Winterspring an – die ideale Gelegenheit, um viele Elementare zu vernichten und so in kurzer Zeit an Essenzen zu gelangen.
Ein weiterer guter Ort, um die kostbaren Items zu erbeuten, ist die High-Level-Region Silithus, in der sich ebenfalls eine Menge Elementare herumtreiben.

Bossruns für Einzelgänger

Welchen Charakterlevel muss ich haben?

Generell kann man auf Level 60 alle niedrig- bis mittelstufigen Instanzen alleine schaffen, allerdings lohnt sich der Zeitaufwand meistens nicht wirklich, da die Beutestücke einfach nicht wertvoll genug sind. Auf einem hohen Level, idealerweise Level 60, kann man aber auch einige Bosse aus hochstufigeren Instanzen im Alleingang bewältigen. Wesentlich sicherer und schneller geht es natürlich im Team mit einem Mitspieler – allerdings werden Sie die Beute dann auch teilen müssen. Die Entscheidung liegt bei Ihnen und Ihren Fertigkeiten als Solospieler.

Tendris Warpwood, Düsterbruch

In der westlichen Instanz von Düsterbruch (PC-Games-Karte: R5) hält sich der Bossgegner Tendris Warpwood auf, den man mit einer erfahrenen Gruppe von fünf Mann leicht besiegen kann. Der Clou: Wer besonders vorsichtig ist, kann den Boss erreichen, ohne auf dem Weg einen einzigen Gegner bekämpfen zu müssen! An den patrouillierenden Bäumen kommt man leicht vorbei, indem man an den Wänden entlangschleicht. Wenn Warpwood erledigt ist, verlassen Sie den Düsterbruch, setzen die Instanz zurück (einfach die Gruppe auflösen und erneut einladen; wichtig: Jemand anderes als der Vorgänger muss die übrigen einladen!) und wiederholen den Bossrun. So kommen Sie in einer Stunde auf ungefähr zehn bis 15 erfolgreiche Kämpfe gegen Warpwood. Der Boss droppt verschiedene gute Items, darunter einen grünen Stab, der für mehr als fünf Gold bei Händlern verkauft werden kann, eine blaue Lederhose (150 Rüstung, +12 Ausdauer, +20 Intelligenz, +13 Willenskraft, verbesserte Chance auf kritischen Treffer bei Zaubern um 1 %), einen blauen Schwere-Rüstung-Gürtel (202 Rüstung, +14 Beweglichkeit, +6 Ausdauer, +9 Intelligenz, verbesserte Chance auf kritischen Treffer um 1 %) sowie zahlreiche Items, die verschiedene Klassenquests beginnen.

Tüftler Gizlock, Maraudon

Der Goblin in Maraudon (PC-Games-Karte: N2) ist relativ einfach im Alleingang zu besiegen und droppt unter anderem einen blauen Schild (1.835 Rüstung, 32 Block, +5 Ausdauer, +10 Intelligenz, stellt 4 Mana alle 5 Sekunden wieder her), eine blaue Schusswaffe (27.4 Schaden pro Sekunde, +5 Arkan-Resistenz, +19 Angriffskraft auf Distanz-Angriffe) und ein blaues Einhand-Schwert (35.2 Schaden pro Sekunde, +6 Intelligenz, erhöht die Chance auf kritische Treffer mit Zaubern um 1 %).

Zul'farrak – Zwischenbosse

Auf einem höheren Level kann man die meisten der Mini-Bosse in Zul'farrak (PC-Games-Karte: U12) auch alleine bewältigen, solange man die umherstreifenden Patrouillen im Auge behält. Sie droppen Ausrüstung verschiedenster Art für alle Levels und Klassen.

Hügel von Razorfen

Eine kleine Instanz im Brachland (PC-Games-Karte: R11), in der Einzelgänger höherer

Wie komme ich schnell an Geld?

„Wohl im Lotto gewonnen ..." werden sich andere Spieler denken, wenn Sie grinsend mit neuem Reittier und sündhaft teurer Ausrüstung durch Ironforge stolzieren.

Ob nun ein besonders tolles Einhand-Schwert oder das lang ersehnte Reittier, in **World of Warcraft** muss man eine dicke Geldbörse haben, um sich viele der Annehmlichkeiten leisten zu können. Damit Sie nicht gerade dann mit leeren Taschen dastehen, wenn es das Item Ihrer Träume im Auktionshaus gerade im Angebot gibt, geben wir Ihnen auf dieser Seite konkrete Tipps und Anregungen zum Thema „Geld verdienen". Sowohl Spieler auf niedrigen Stufen als auch Level-60-Charaktere dürften ihre Finanzen auf diese Weise schnell in den Griff bekommen.

Tipps für das Auktionshaus

Den Markt überblicken

Eine einfache Regel der Marktwirtschaft: Kaufe billig, verkaufe teuer! Beachten Sie die Preisentwicklungen im Auktionshaus. Kaufen Sie von einer Warensorte das gesamte Sortiment auf, sobald die Preise niedrig sind. Anschließend bieten Sie die Gegenstände selbst an, natürlich zu einem höheren Kurs. Damit das Risiko für Geldverluste gering bleibt, stellen Sie zunächst nur kleinere Mengen der Ware ein und vergleichen Sie dann den Verkaufs- mit dem Einkaufspreis. Falls Sie jemand unterbieten möchte, können Sie entweder seine Angebote aufkaufen oder einfach einige Tage warten, bis sich die Lage auf dem Markt etwas beruhigt hat.
Kaufen Sie auch blaue und lila Gegenstände von Leuten, die diese halbwegs günstig im Handels-Chat anbieten (handeln Sie die Preise gehörig runter!), und verkaufen Sie die seltenen Stücke dann einfach teurer im Auktionshaus.

Gebührenfrei anbieten

Bedenken Sie, dass es Gebühren kostet, einen Gegenstand im Auktionshaus anzubieten. Deshalb sind Verzauberkunst-Gegenstände wie Splitter und Staub die beste Wahl, um im Auktionshaus Geld zu machen – für diese Items werden keine Anbietergebühren verlangt! Insbesondere hochstufige Splitter wie die seltenen großen strahlenden Splitter oder die kleinen blitzenden Splitter, wie man sie aus blauen Waffen und Rüstungen bekommt, sind äußerst begehrt und werden meist zu hohen Preisen gehandelt.

Der richtige Zeitpunkt zum Kaufen und Anbieten

Kaufen Sie immer unter der Woche im Auktionshaus ein und verkaufen Sie die Waren am Wochenende, da sich dann wesentlich mehr Spieler gleichzeitig in **World of Warcraft** aufhalten als an Arbeits- und Schultagen.
Berücksichtigen Sie auch immer die regelmäßigen Serverwartungen, während denen man das Spiel nicht betreten kann. Gehen Sie einige Minuten vor dem Beginn der Wartung in das Auktionshaus und suchen Sie nach wertvollen Gegenständen, deren Auktion in kurzer oder mittlerer Zeit, also während der Serverarbeiten, ausläuft. Wenn das nämlich passiert, kann niemand Ihr Gebot übertreffen oder den Preis in die Höhe treiben. Sie kaufen also billig die teuren Gegenstände ein, bieten sie später nach den Wartungsarbeiten wieder im Auktionshaus an – und werden wahrscheinlich wesentlich mehr Geld verdienen, als Sie investiert haben. Umgekehrt bedeutet das natürlich, dass Sie keinerlei Waren anbieten sollen, wenn die Versteigerung während der Serverwartung auslaufen würde.

Immer das passende Auktionshaus wählen

Verkaufen Sie klassenspezifische Gegenstände immer nur in dem Auktionshaus, das die jeweilige Klasse auch benutzen kann. Wenn Sie beispielsweise als Hordespieler Set-Gegenstände von Paladinen in Orgrimmar verscherbeln, werden Sie längst nicht so viel Geld verdienen, wie Sie es im Auktionshaus von Ironforge bekommen hätten. Das Goblin-Auktionshaus in Gadgetzan ist für Horde- und Allianzspieler zugänglich – verkaufen Sie deshalb Items, die von Ihrer eigenen Fraktion nicht sinnvoll genutzt werden können, in Gadgetzan.

Kaufen Sie in großen Mengen

Gegenstände wie Pflanzen, Leder und Mineralien sollten Sie immer in größeren Stückzahlen erwerben – also lieber einen 20er-Stapel als zehn einzelne Objekte. Anschließend verkaufen Sie die Gegenstände in Einzelstücken zu einem erhöhten Kurs – schon haben Sie Gewinn gemacht.

Seltene Pets verkaufen

Mit harmlosen Schoßtieren wie Schlangen, Katzen und Eulen

lässt sich eine Menge Geld verdienen, da viele Spieler gerne ein Pet der anderen Fraktion mit sich führen – ein wohl unsinniger, für Sie jedoch lukrativer Spleen. Kaufen Sie einige der Pets Ihrer Fraktion und stellen Sie sie in das neutrale Auktionshaus in Gadgetzan. Dort können dann Spieler der anderen Fraktion das Pet für zwei bis vier Goldstücke (!) erstehen und es stolz spazieren führen. Sie können sich auch mit einem Spieler der anderen Fraktion absprechen, sich so gegenseitig mit frischer Ware beliefern und die Pets der anderen Fraktion dann im eigenen Auktionshaus verkaufen – dort bringen sie sogar noch mehr Geld. Leider kann man auf einem Server nicht gleichzeitig einen Horde- und einen Allianz-Charakter erschaffen, um alles selbst zu machen.

Seltene Rezepte verkaufen

In ganz Azeroth sind Händler verteilt, die seltene Rezepte und Bastelanleitungen für Herstellungsberufe wie Alchemie oder Schmiedekunst verkaufen. Viele Spieler wissen dabei nicht, wo genau sich diese Händler befinden. Wenn Sie also bei so einem NPC vorbeikommen, der ein seltenes Rezept im Angebot hat, kaufen Sie es und bieten Sie es danach zu einem deutlich höheren Preis im Auktionshaus an. Beispielsweise kann man das Mondstoff-Rezept in Everlook, Winterspring (PC-Games-Karte: E15) für zwei Gold vom Händler kaufen, im Auktionshaus aber locker vier bis zehn Gold dafür rausschlagen. Oder man sieht sich in Moonglade nach Händlern mit Rezepten um: Da diese Region für Nicht-Druiden erst auf einem sehr hohen Level betretbar ist – während Druiden bereits sehr früh per Teleport-Zauber dorthin reisen dürfen –, kann man hier einige Rezepte finden, die sich im Auktionshaus zu wesentlich höheren Preisen verkaufen lassen. Sie können natürlich auch einen Druiden als Zweitcharakter erstellen, einige Levels hochspielen und dann Ihren Hauptcharakter mit den Rezepten versorgen. Eine weitere gute Möglichkeit, um mit Rezepten viel Geld zu verdienen, bietet sich in Düsterbruch (PC-Games-Karte: R5): Im Bibliothek-Abschnitt gibt es einen NPC, der das Rezept für eine Mondstoff-Robe verkauft. Vier Gold kostet der Spaß, jedoch können Sie im Auktionshaus leicht 15 und mit etwas Glück sogar mehr als 30 Gold machen – immer abhängig von der Konkurrenz.

Mit Set-Gegenständen handeln

Halten Sie stets die Augen nach Spielern offen, die Set-Gegenstände im Handels-Channel anbieten. Da praktisch alle Spieler ihre Sets vervollständigen möchten, können Sie mit dieser Sorte Ausrüstung massig Profit machen, indem Sie auch hier wieder den Preis runterhandeln und das Item dann im Auktionshaus teuer verkaufen. Wenn Sie sich in einer Gruppe befinden und ein Set-Gegenstand gedroppt wird, den niemand wirklich benötigt, sollten Sie auf jeden Fall mitwürfeln!

Mit Erste-Hilfe-Büchern handeln

Auf Allianz-Seite sollte man Stromgarde im Arathi-Hochland (PC-Games-Karte: I36) aufsuchen und sich dort in die sichere Zone begeben – biegen Sie hinter der Brücke nach dem Eingangstor einfach bei der ersten Kreuzung rechts ab und folgen Sie dem Weg bis zu dem Tor mit den Wachen. Dort hat ein NPC namens Deneb Erste-Hilfe-Bücher im Angebot, durch die man die Fähigkeit erlernt, neue Banda-gen-Sorten herzustellen. Man kann sie für weniger als ein Gold erstehen und mindestens für das Doppelte im Auktionshaus verkaufen. Zwar haben viele Spieler mittlerweile diesen Trick herausbekommen, doch ändert das wenig daran, dass sich auf diese Weise immer noch eine Menge Geld machen lässt.

Kaufen und entzaubern

Bringen Sie in Erfahrung, in welche Items sich Gegenstände entzaubern lassen. Beispielsweise bekommt man aus grünen Linsen fast immer einen großen leuchtenden Splitter heraus – ein begehrter Gegenstand, der garantiert viel Geld einbringt. Suchen Sie also die grünen Linsen im Auktionshaus heraus und vergleichen Sie deren Kaufpreise mit den Verkaufspreisen von großen leuchtenden Splittern. Wenn die Splitter für mehr Geld weggehen als die Linsen, brauchen Sie lediglich Letztere aufzukaufen, zu entzaubern und die Splitter anzubieten. Sollte Verzauberkunst keiner Ihrer beiden Hauptberufe sein, können Sie sich auch hier mit einem Zweitcharakter aushelfen – platzieren Sie den Wicht im Auktionshaus und lassen Sie ihn Ihre Waren entzaubern.

Wächtersteine als Geldquelle

Viele der neuen Rezepte in **WoW** benötigen wertvolle „Zutaten" wie beispielsweise Wächtersteine. Diese werden nur an einer Stelle im Spiel gedroppt: bei den steinernen Level-60- und -61-Elite-Wächtern im Un'goro Krater. Nach der Einnahme einiger stärkender Tränke kann man auch gut alleine gegen diese Gegner antreten, einen entsprechend hohen Charakterlevel natürlich vorausgesetzt. Die Steine

Levels wie auch kleine Gruppen mittelstufiger Charaktere zahllose Gegenstände absahnen können. Da die Instanz kurz und kompakt ist, können Sie sich praktisch direkt von einem Bossgegner zum nächsten kämpfen. Sie haben gute Chancen auf eine Menge blauer Gegenstände, darunter eine Plattenrüstung (373 Rüstung, +10 Stärke, +8 Beweglichkeit, +15 Ausdauer), ein Cape, außerdem eine Stoffrobe, ein Plattenhelm, Lederhandschuhe, eine schwere Rüstung für Schamanen, Stoffgürtel, Halsketten und noch einiges mehr. Auch wenn es keine Gegenstände für hochstufige Charaktere sind, werden Sie doch eine Menge Geld damit machen können – alternativ können Sie die Beute ja auch immer noch entzaubern.

Weitere Tipps zum Geldverdienen

„Farmen" für hochstufige Spieler

Es gibt viele Stellen im Spiel, an denen man sich gut für eine Stunde oder zwei aufhalten kann, nur um Gegner dort wiederholt zu plätten und Erfahrungspunkte sowie Gegenstände einzusacken. Beispielsweise gibt es im Un'goro Krater eine Höhle (die, in der man den Roboter A-Me 01 für eine Quest finden muss), in der man auf eine Horde leicht zu besiegender Affen trifft. Diese droppen eine Menge Items, die man für gutes Geld beim Händler verkaufen kann, aber auch einige blaue Gegenstände, die man am besten ins Auktionshaus stellt. Auf diese Weise können Sie in ungefähr einer Stunde 15 Gold verdienen – und das nur, indem Sie eine Zeit lang gegen Affen kämpfen. Ein weiterer guter Punkt, um beim Farmen an Gegenstände zu kommen, ist der Tempel der Trolle in den östlichen Pestländern. Die Trolle droppen oftmals grüne, manchmal blaue und sehr selten sogar lila Gegenstände. Erstere verkauft man besser beim Händler, der Rest geht unbedingt ins Auktionshaus. Auch kann man eine Menge Runenstoff von den Gegnern abstauben. Das Thorium sowie die seltenen Pflanzen, die in diesem Bereich vorkommen, lassen sich ebenfalls im Vorbeigehen einsammeln.

Das Scharlachrote Kloster im Alleingang meistern

Schon ab Level 50 ist das Scharlachrote Kloster (PC-Games-Karte: C34) eine der besten Instanzen im Spiel, um in kurzer Zeit eine Menge Gegner zu vermöbeln und ihre Items einzusacken. Spätestens auf Level 60 sind Sie dann auch in der Lage, die Instanz komplett auf sich allein gestellt zu spielen. Leeren Sie vorher Ihr Inventar bis auf das Nötigste, erledigen Sie in der Instanz jeden Gegner und nehmen Sie alle Gegenstände mit, die von Wert sind. Am Ende werden Sie tonnenweise grüne Gegenstände und edlen Seidenstoff besitzen (Letzteren immer erst zu Bandagen verarbeiten, bevor Sie ihn beim Händler verkaufen!). **World of Warcraft**-Hersteller Blizzard hat das Farmen von Kloster-Bossgegnern mittlerweile etwas unattraktiver gemacht, indem einige der Items von den Bossen entwertet wurden. Sie bekommen nun also deutlich weniger Geld für den gleichen Kram. Wer Verzauberkunst betreibt, kann hier trotzdem eine Menge Kohle scheffeln, da die Items der Bossgegner sich immer noch in die sehr begehrten Staub- und Splittersorten entzaubern lassen – und für die bekommen Sie im Auktionshaus natürlich ordentlich Bares auf die Hand. (fs)

Wo soll ich farmen?

In kleinen Gruppen und mit Flächenzaubern können Sie an diesen Stellen schnell Erfahrungspunkte und Gegenstände sammeln. Alle Ortsangaben erfolgen mit den Koordinaten unserer PCG-Posterkarte.

Level 24-30
- Gnoll-Lager im Redrige-Gebirge (S37)
- Gnoll-Lager im Sumpfland, nahe dem Eingang zu Loch Modan (L37)
- Raven Hill Friedhof in Duskwood (U32)

Level 31-36
- Yetis in Hillsbrad (H34)
- Die schimmernde Ebene in Thousand Needles (U13)
- Syndicate-Lager nördlich von Tarrens Mühle (G34)
- Trolle in Witherbark, Arathi Hochland (I38)

Level 37-40
- Elementare in den Hügeln des Ödlandes (P36)
- Raptoren in den Marschen von Dustwallow, nordöstlich von Brackenwall (Q13)

Level 41-49
- Syndicate-Lager im Alterac-Gebirge (F33)
- Woodpaw-Lager in Feralas (S7)
- Piratenlager in Tanaris (W14)

Level 50-55
- Der Kessel in Die sengende Schlucht (P35)
- Piraten in Tanaris, hinter den Höhlen der Zeit (W15)

Level 56-60
- Oger im Gebirgspass der Totenwinde (U37)
- Felwood (G9)
- Scharlachrote Holzfäller in den westlichen Pestländern (D36)

Earth 2160

Starten Sie die Motoren Ihrer Mechs und klonen Sie auf Teufel komm raus mit den Aliens: Im zweiten Teil unserer Komplettlösung bekommen Sie in den letzen beiden Kampagnen eine Menge zu tun.

United Civilized States (UCS)

Gefrorener Sarg – Knackpunkte

A. Eigentlich sind nur zwei Einheitentypen bei dieser Mission wichtig: Ihr Held Falkner und die Hacker. Lassen Sie den Major die Karte erkunden, gefolgt von den Hightech-Mädels. Sobald gegnerische Mechs in Sicht kommen, werden diese „assimiliert". Die so gewonnenen Spider-Mechs werden primär dafür eingesetzt, die UCS-Bunker und Verteidigungsanlagen aus sicherer Entfernung zu entsorgen.

B. Die Silver-One-Einheiten werden am besten durch Falkner und die Kazuar-Mechs erledigt. Achten Sie auf die vielen Scarab-Flieger, die sich allesamt per Hackereinsatz auf Ihre Seite ziehen lassen.

C. Stürmen Sie nicht einfach in die Zielbasis mit dem Generator hinein – die meisten Verteidiger lassen sich herauslocken.

Das Portal – Knackpunkte

A. Major Falkner holt sich gleich nach dem Start die Chaingun und eilt dann zur Südwestecke der Karte. Schicken Sie die beiden Termiten aus dem Norden jeweils am Kartenrand entlang ebenfalls dorthin. Die Drohne beginnt derweil mit dem Aufbau der eigenen Basis.

B. Eine vorgelagerte Verteidigung hält die ED-Angreifer im Zaum. Sichern Sie sich schnell (wie auf der Karte gezeigt) ein zweites Rohstoffvorkommen und bauen Sie dort ebenfalls eine Basis auf.

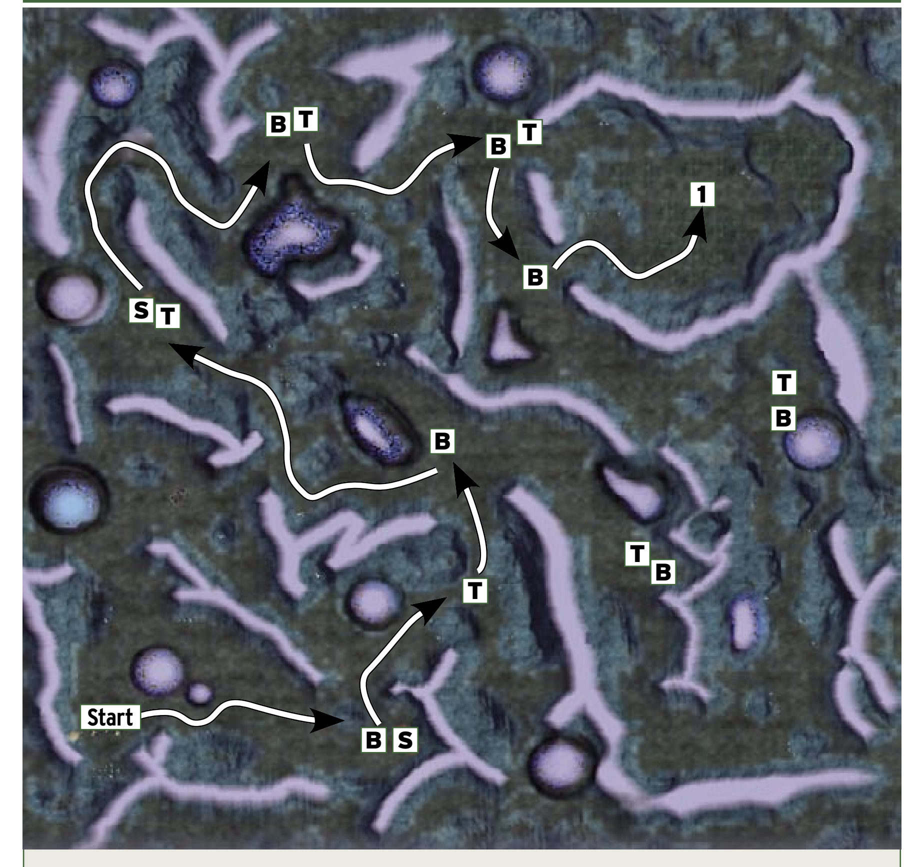
C. Erforschen Sie schnellstens die Reflexionspanzerung und Röntgenstrahlung. Mit letzterer Technologie sind Sie in der Lage, jede Menge gegnerischer Fahrzeuge zu erbeuten, die dann von Ihren Silver-One-Einheiten übernommen werden können.

D. Weitere Verteidigungsbollwerke, hauptsächlich aus Türmen bestehend, halten die Angreifer von Ihren Basen fern. In der Zwischenzeit rüsten Sie weiter auf und errichten einen Vorposten in der Nähe der Orbitalkanone. Sammeln Sie dort Ihre Streitkräfte für den Angriff.

E. Bevor Sie angreifen, speichern Sie ab, da ein alter Bekannter erscheinen wird, um Ihre Basen zu zerstören. Ist Ihre Verteidigung für diesen Zwischenfall zu schwach, so laden Sie den letzten Spielstand und bereiten sich vor.

F. Mit zehn bis 15 Mechs mit Plasmabewaffnung werden die ED-Verteidigungsanlagen nach und nach zerstört. Ihre übrigen Einheiten haben die Aufgabe, diese Artillerie-Mechs zu beschützen. Greifen Sie die ED-Basis von Osten her an, dort müssen Sie weniger Abwehranlagen zerstören.

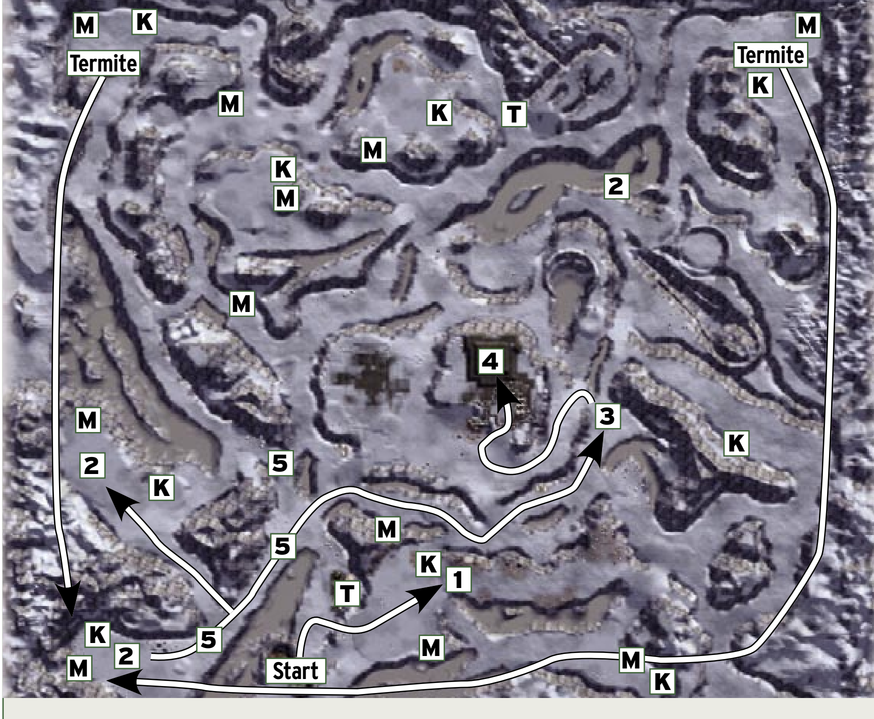
Gefrorener Sarg



Legende:
1 Schildgenerator, feindliche Basis
B Bunker, Verteidigung
T Toolkits
S Sprengsätze



Das Portal



Legende:
1 Chaingun AG
2 Basis errichten
3 Vorposten errichten
4 Orbitalkanone
5 Verteidigung errichten
M Metallerz
K Kristallfeld
T Toolkits

Der Schiffbruch – Knackpunkte

A. Bleiben Sie zunächst im Talkessel am Start und etablieren Sie dort eine kleine Basis. Wer zu früh die Nase aus dem Canyon rausstreckt, bekommt derbe Probleme, da ein Alienkreuzer die Gegend bewacht. Daher muss dringend die Forschung vorangetrieben werden, um hohe Verteidigungstürme bauen zu können. Postieren Sie auf den Hügeln von Norden nach Süden eine massive Luftabwehr, das hält die Alien-Schiffe auf.

B. Sichern Sie sich die südlichen und südwestlichen Rohstoffvorkommen, um den Technologiebaum komplett erforschen zu können. Keine Bange, die Aliens greifen zwar regelmäßig, aber nicht übermäßig stark an. Die Abwehr wird alleine von Verteidigungstürmen sichergestellt. Für die Angriffstruppe sind Mechs mit Plasma- und Raketenbewaffnung wichtig. Als Geleitschutz dienen Kazuar-Mechs mit Luftabwehrraketen.

C. In den Canyons liegen jede Menge Toolkits herum, mit denen sich angeschlagene Einheiten reparieren lassen. Ansonsten gesellen sich einfach zwei bis drei Drohnen zu Ihrem Kampfverband, die ebenfalls Reparaturen übernehmen.

D. Die dicken Kreuzer sind das Hauptproblem in der Mission. Errichten Sie daher kurz vor der Alien-Vorrichtung eine Verteidigung mit mindestens vier Luftabwehrtürmen, nachdem Sie die dortigen Nester zerstört haben. Der Kreuzer wird nun herausgelockt und durch die Türme erledigt. Bevor das Missionsziel zerstört wird, erforschen Sie zuerst noch den kompletten Technologiebaum – dann haben Sie es in der Folgemission erheblich leichter.

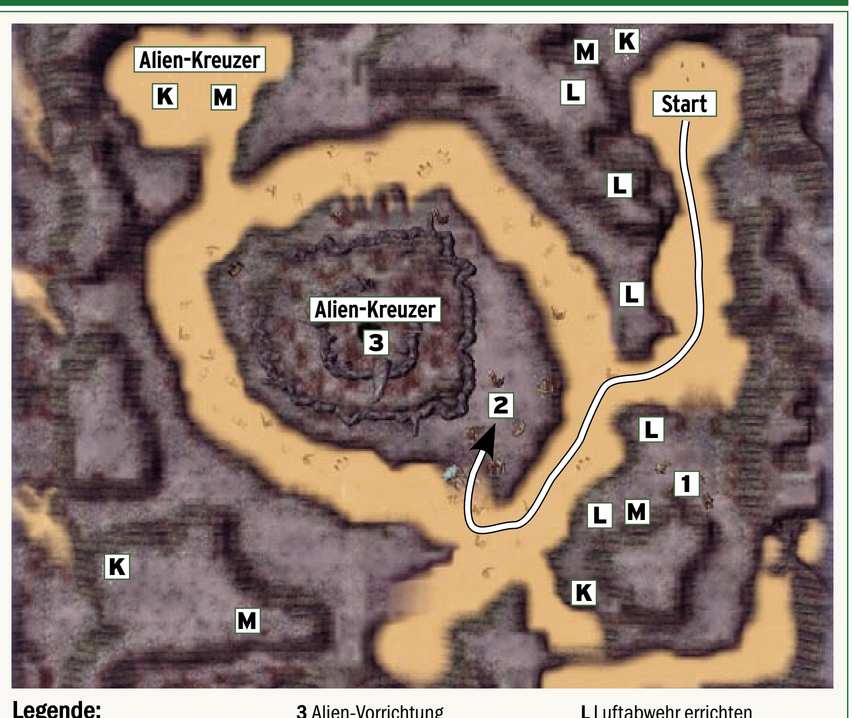
Lost Souls – Knackpunkte

A. Mit der richtigen Taktik ist diese Mission gar nicht schwer. Nachdem Major Falkner mit den Schmugglern gesprochen hat, ziehen Sie die gesamte Truppe in den Canyon vor der ED-Basis. Sofort nach der Zwischensequenz wird dort ein Vorposten errichtet. Stellen Sie sich auf harte Verteidigungskämpfe ein. Außerdem ist Rohstoffmanagement gefragt: Sobald vor Ort ein Kraftwerk und ein Hauptverteidigungsturm stehen, errichten Sie im Süden bei den Schmugglern ein Kraftwerk und eine Raffinerie mit einer zusätzlichen Landezone. So bringen Sie den Rohstoffabbau in Gang. Vier Termiten genügen – drei für Metall- und eine für Erzgewinnung.

B. Bauen Sie die Verteidigung am Vorposten so aus, dass die ED nicht mehr durchkommt. Je nachdem, ob der Gegner vermehrt Chemie- oder Energiewaffen nutzt, müssen Sie die Panzerungen Ihrer Vehikel entsprechend anpassen.

C. Für den Angriff auf das gegnerische Lager reicht eine Sechserstaffel Condor-Bomber aus. Das Ziel ist das Koloniezentrum der ED. Zuvor müssen Sie noch die Abwehrtürme erledigen, um in Reichweite zu kommen. Sobald das Zielgebäude zerstört worden ist, haben Sie die Mission automatisch gewonnen.

Der Schiffbruch



Legende:
1 Schwere Rüstung, Toolkits
2 Vorposten errichten
3 Alien-Vorrichtung
L Luftabwehr errichten
M Metallerz
K Kristallfeld

Lost Souls



Legende:
1 Skriptereignis
2 Vorposten
A Ausrüstung
V Verteidigung errichten
K Kristallfeld/**M** Metallerz



DURCH DIE WÜSTE Selbst der enge Canyon vor der ED-Basis genügt der UCS, um dort ein Angriffslager zu errichten.

Der verborgene Stern – Knackpunkte

A. Lassen Sie sich Zeit und klären Sie zunächst einmal die Karte auf. So schaffen Sie sich auch schon mal die verteilten Aliengrüppchen vom Hals. Lediglich den kleinen Alien-Stützpunkt im Norden lassen Sie in Ruhe, da er viel zu stark verteidigt ist.

B. Es ist gar nicht nötig, eine Basis zu errichten, um das ED-Lager zu zerstören. Wer vorsichtig agiert, schafft das locker mit den Starteinheiten. Lassen Sie aber wenigstens ein Gebäude übrig, um das nachfolgende „Alien-Skript" nicht verfrüht auszulösen.

C. Ihre Einheiten marschieren an der ED-Basis (in der sich der Transmitter befindet) vorbei, um sich – wie auf der Karte gezeigt – im Nordwesten niederzulassen. So sind Sie gleich nahe am Zielpunkt der Mission. Schürfen Sie nun die Rohstoffe und rüsten Sie ein Heer auf. Eine Truppenstärke von 150 ist dabei ausreichend. Säubern Sie nun die Karte von den starken Oryctian-Einheiten im westlichen Teil und errichten Sie an den Zugängen zum Transmitter und zu der Energiequelle starke Abwehrbatterien. Jetzt wird es Zeit, die Reste der ED-Basis zu zerstören.

D. Per Skript starten nun mehrere heftige Alien-Angriffe. Setzen Sie am besten Drohnen ein, um die Abwehranlagen in Schuss zu halten. Da die Aliens kaum Luftabwehreinheiten einsetzen, machen sich starke Condor-Flieger der UCS bezahlt. Fangen Sie die anrückenden Außerirdischen an den Engstellen ab, das erleichtert Ihnen die Verteidigung etwas.

Eden – Knackpunkte

A. Nach der Zwischensequenz an der verlassenen LC-Basis ziehen Sie sich sofort zum Startpunkt zurück und errichten dort ein Lager. In dem Durchlass nach Norden muss ein massives Verteidigungsbollwerk aus Türmen entstehen, um die Angriffswellen abzufangen. Locken Sie nun die Aliens zu dieser Verteidigung hin.

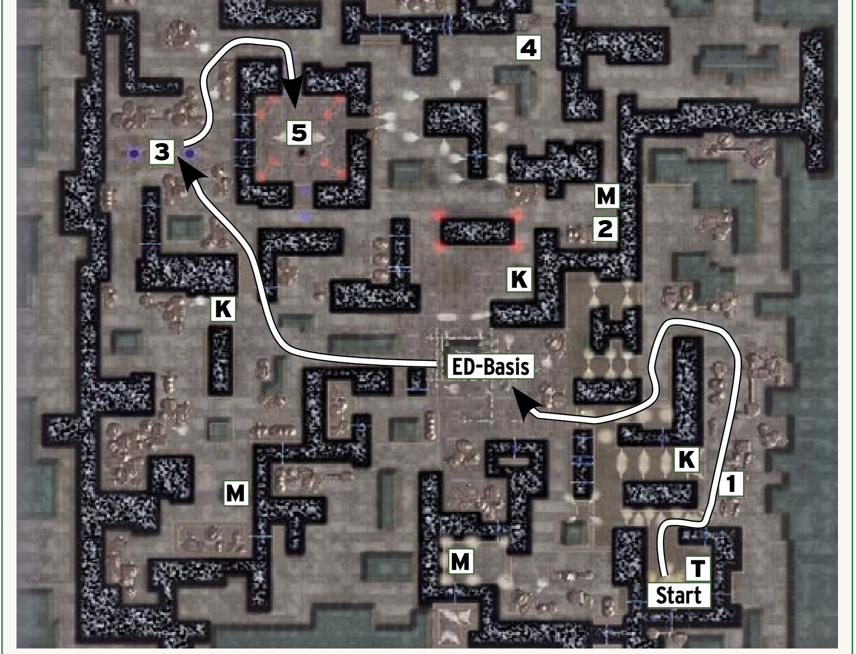
B. Sobald der Weg frei ist, wird im Nordosten kurz vor der feindlichen Basis ein Außenposten errichtet. Hier werden Luftabwehrtürme benötigt, da dort Alien-Kreuzer postiert sind. Locken Sie die riesigen Schiffe zu Ihrer Luftabwehr. Danach ist es ein Leichtes, das Nest zu zerstören.

C. Bevor Sie den zweiten Stützpunkt der Aliens angreifen, erforschen Sie zuerst den kompletten Technologiebaum. Gesellen Sie Luftabwehr zu Ihrem Angriffstrupp, um den schweren Kreuzer zu erledigen, der die Alien-Basis bewacht.

Das wahre Eden – Knackpunkte

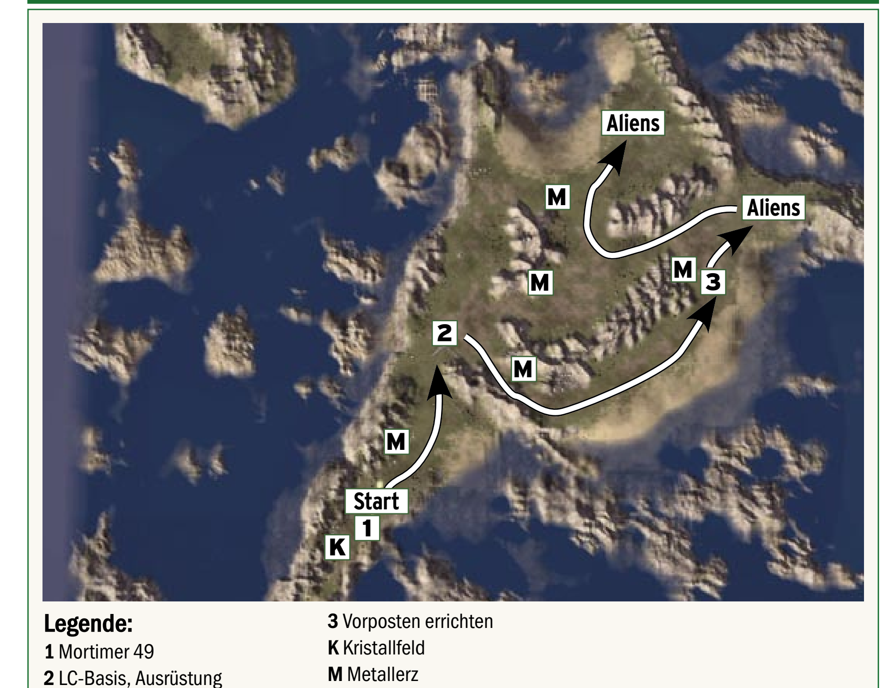
A. Bauen Sie nicht sofort Ihre Basis auf, sondern klären Sie die Karte bis zum Lager von Van Troff auf. Ihre Starteinheiten sollten genügend Reichweite haben, um die Alien-Strukturen zerstören zu können. Danach beginnt Ihr Aufbau des Lagers, dadurch wird das Skript für Van Troff aktiviert, dessen infizierte Truppen sofort nach der Zwischensequenz angreifen. Sind die Truppen erledigt, richten Sie sich dort gleich häuslich ein.

Der verborgene Stern



Legende:
T Toolkits
2 Mortimer 49
4 Alien-Posten
1 Schwere Chemierüstung
3 Basis errichten
5 Energiequelle
K Kristallfeld
M Metallerz
2 Mortimer 49

Eden



Legende:
1 Mortimer 49
2 LC-Basis, Ausrüstung
3 Vorposten errichten
K Kristallfeld
M Metallerz



ENGPASS Postieren Sie Ihre Einheiten um die Energiequelle, um die Aliens abzufangen.



BREITSEITE Nur mit massiver Luftabwehr bekommen Sie die mächtigen Alien-Kreuzer klein.

E

B. Sie müssen mit schweren Alien-Einheiten, Fliegern und Kreuzern rechnen, daher muss die Abwehr entsprechende Kontereinheiten besitzen. Setzen Sie auf Raketen und Plasmabewaffnung. Alle Zugänge zum Lager müssen gut gesichert bleiben.
C. Erkunden Sie in den Pausen zwischen den Angriffswellen der Aliens mit Lion- und Scorpion-Panzern die Canyons, um möglichst schnell die Nester aus dem Weg zu räumen. Da einige Strukturen der Außerirdischen Raketen abwehren, setzen Sie Plasmawaffen ein.
D. Arbeiten Sie sich weiter nach Südwesten vor und sichern Sie sich die Rohstoffquellen. Es ist sinnvoll, die Abbaugebiete durch Turmbatterien zu sichern.
E. Der letzte Schlag gegen die Hauptbasis erfordert einige Vorbereitung, da dort die Schlachtschiffe der Aliens stationiert sind. Errichten Sie kurz vor dem Tal mit den Außerirdischen (siehe Karte) einen Vorposten. Nach Osten hin werden Luftabwehrbatterien platziert. Sie müssen ein wenig Katz und Maus spielen, da sich die Schlachtschiffe nicht ganz herauslocken lassen. Raketenangriffe verpuffen meistens wirkungslos in der Alien-Abwehr. Setzen Sie daher hauptsächlich Chaingun-Einheiten ein, um die Schiffe zu schädigen. Mit zwanzig bis dreißig Scarab-Fliegern picken Sie sich beispielsweise ein Schlachtschiff heraus und locken es in Reichweite der Abwehrbatterien. Währenddessen lassen Sie Ihre dicken Mechs ein paar Abwehrgebäude angreifen. So zermürben Sie die Verteidigung der Außerirdischen Stück für Stück. Die Mission endet, sobald das letzte Aliengebäude zerstört wurde.

Das wahre Eden

Legende:
1 Van Troff, Plasmagranatwerfer, verbesserte Rüstung
2 Vorposten errichten
3 Alien-Basis
N Alien-Nest
K Kristallfeld
M Metallerz

Die effektivsten Einheiten der United Civilized States für die Kampagne

Mission	Chassis/Einheit	Panzerung	Antrieb	Bewaffnung	Extras	Effektiv gegen
2	Spider	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Plasmagranatenwerfer MK III	Robofix	Gebäude, stehende Fahrzeuge
2	Kazuar	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Plasmagranatenwerfer MK III	Spiegelschild-Generator, Robofix	Gebäude, stehende Fahrzeuge
2	Kazuar	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Chaingun MK III	Spiegelschild-Generator, Robofix	Infanterie, Lufteinheiten
2 /4	Kazuar	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Röntgenblaster	Spiegelschild-Generator, Robofix	Fahrer, Infanterie
3/4/5	Jaguar	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II	Plasmablaster MK II/Schwere Raketen MK II	Erweiterter Spiegelschild-Generator, Robofix	Alien-Strukturen, ED-Panzer
3/4/7	Kazuar	Reflexion MK III	Power-Antrieb MK II/III	Luftabwehr-Raketenwerfer MK II/III	Spiegelschild-Generator, Robofix	Flugeinheiten
4/5	Condor	Reflexion MK III	Power-Antrieb MK II	Plasmakanone oder „Mayhem"-Raketenwerfer	Erweiterter Spiegelschild-Generator	Gebäude
5/6/7	Scorpion	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II/III	Plasmakanone	Erweiterter Spiegelschild-Generator, Robofix	Alien-Strukturen, Bodeneinheiten
5/6/7	Lion	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II/III	2x Raketen MK II/III	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten
6/7	Jaguar	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II/III	Plasmablaster MK III/Plasmagranatenwerfer MK IIII	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten, Alien-Strukturen
7	Scarab	Anti-Chemie MK III/Reflexionspanzerung MK III	Power-Antrieb MK III	Chaingun MK III	Spiegelschild-Generator	Flugeinheiten

Aliens

Das Erwachen – Knackpunkte

A. An die Spielweise mit den Außerirdischen muss man sich erst ein wenig gewöhnen. Denken Sie immer daran, wenigstens eine der Grundeinheiten als Klonreserve zu belassen – wer beispielsweise alle Mantian Ladys verwandelt, schaut erst einmal in die Röhre. Sobald Sie über eine Mantian Princess oder eine Mantian Queen verfügen, lassen Sie auch davon immer eine Einheit zum Klonen übrig, so haben Sie sofort Zugriff auf die stärkeren Truppentypen.
B. Der Startpunkt wird am besten von fünf bis sechs Orchidian-Nestern verteidigt, das sollte genügen. Sichern Sie sich schnell die etwas südöstlich gelegene Wasserstelle. Dort lassen sich die meisten Gegner abfangen. Die Aliens schwärmen dann zügig in Richtung ED-Basis. Zwei Arachnian-Exterminatoren machen die Gebäude platt, gedeckt von zwei Dutzend Formidian Guardians. Wer mag, gesellt noch eine Hand voll Hermipterian-Grenadiere dazu. Im gleichen Stil werden auch die übrigen Lager dem Erdboden gleichgemacht.

Der verborgene Stern – Knackpunkte

A. Der Startpunkt muss nach Osten hin mit Luftabwehr gesichert werden, da von dort regelmäßig ED-Flieger angreifen. Wenn die Verteidigung steht, werden um das Kristallfeld im Nordwesten ebenfalls Orchidian-Nester aufgebaut. Diese schützen den Replicatorus.
B. Sobald der Morforatorus transformiert wurde, ziehen Sie ihn sofort zum südlich gelegenen Metallfeld. Auch dort machen sich fünf bis sechs Orchidian-Nester zur Sicherung bezahlt.
C. Der Angriff auf die ED-Basis lässt sich alleine mit den Lufteinheiten der Aliens problemlos durchführen. Warten Sie, bis Sie drei Light Cruiser und drei Staffeln Postomor Fighter beisammen haben. Damit greifen Sie von Süden her an. Zuerst werden die Abwehrtürme dezimiert. Behalten Sie dabei die Schildanzeige Ihrer Truppe im Auge. Droht ein Schild zusammenzubrechen, ziehen Sie die entsprechende Einheit aus dem Gefecht, um sich zu regenerieren.
D. Eine unterstützende Bodentruppe zieht von Norden her zur gegnerischen Basis. Im Kampfverband sollten Arachnian-Exterminatoren und Hermipterian-Grendadiere enthalten sein, um Gebäude schnell zu zerstören. Als Geleitschutz marschieren Guardians und Coleopian Tanks mit.

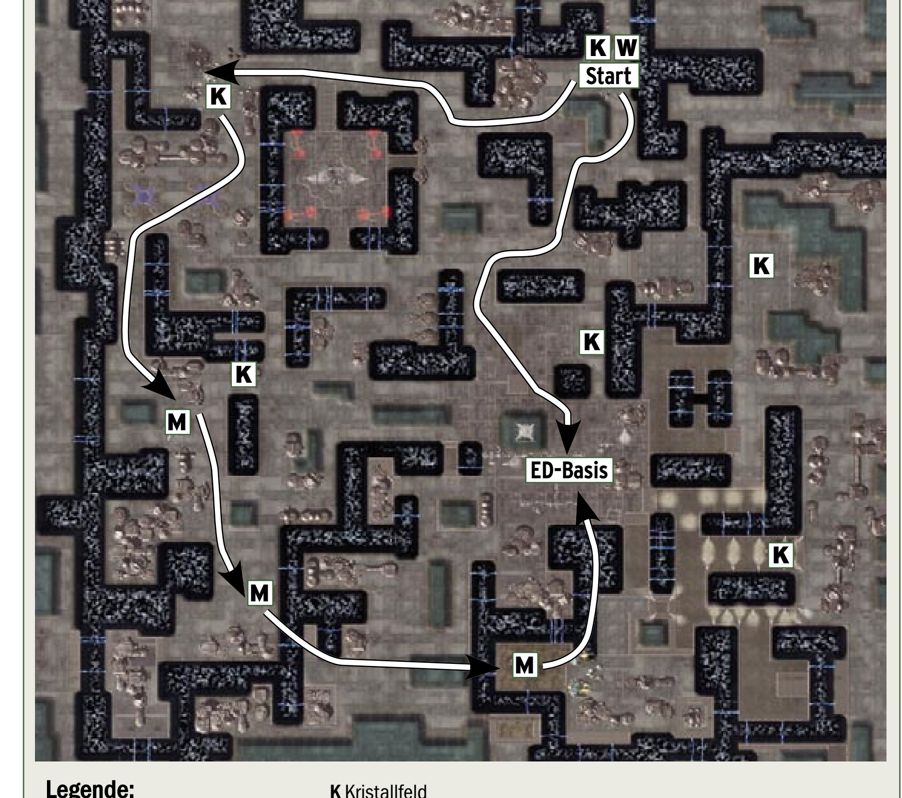
Eden – Knackpunkte

A. Unbedingt sofort nach dem Start die Oryctian Tanks zur Front schicken und sofort mit dem Klonen der Mantian Ladys beginnen. Für die starken Angriffe der UCS benötigen Sie schnellstmöglich eine große Anzahl weiterer Oryctian und Coleopian Tanks. Außerdem machen

Das Erwachen

Legende:
W Wasserquelle

Der verborgene Stern



Legende:
M Metallerz
K Kristallfeld
W Wasserquelle

sich ungefähr zehn Hermipterian Defender als mobile Luftabwehr bezahlt.
B. Wenn die Verstärkungstruppen eingetroffen sind, erledigen Sie damit die UCS-Lager. Die Light Cruiser und Postomor Fighter wehren dabei die UCS-Truppen ab, während sich der Postomor Heavy Cruiser die Gebäude vornimmt.
C. Um die Verteidigungsanlagen ineffektiv zu machen, zerstören Sie immer zuerst deren zentralen Hauptverteidigungsturm. Dadurch werden die Anbauten kurzerhand abgeschaltet.

Abyss – Knackpunkte

A. An die ersten beiden Rohstoffquellen südlich vom Startpunkt gelangen Sie ohne große Gegenwehr. Belassen Sie die Postomor-Fighter-Staffel am besten bei den Replicatorus-Schiffen, während der Light Cruiser schon mal das nächste Ressourcenfeld ausspioniert.
B. Bauen Sie zuerst einen zweiten Light Cruiser. Danach wird ein Heavy Cruiser produziert. Als drittes Schiff geben Sie einen Postomor Destroyer in Auftrag. Mit dieser Flottenkombination rücken Sie zum südöstlichsten Metallfeld vor. Zerstören Sie nach Möglichkeit immer zuerst die Energietransmitter und danach die gefährlichen Luftabwehrtürme mit den Heavy-Cruiser-Schiffen. Lassen Sie keine Verluste zu – bis ein Schlachtschiff nachproduziert ist, vergeht einfach zu viel Zeit.
C. Während die Heavy Cruiser sich vorsichtig über die Karte tasten, um die UCS-Gebäude zu zerlegen, geben Sie mit einem Light Cruiser und einem Destroyer Geleitschutz.
D. Arbeiten Sie sich von Norden her an die Basis mit dem Kraftwerk heran. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie drei bis vier Heavy Cruiser, drei Light Cruiser und zwei Destroyer besitzen. Ein bis zwei Staffeln Postomor Fighter in der Hinterhand runden die Alien-Streitmacht ab. Sobald die nördlichen Abwehrbatterien nicht mehr existieren, fallen Sie über das Zielgebäude her. **Extra-Tipp**: Setzen Sie immer einen der flinken Postomor Fighter ein, um eine Abwehrbatterie sichtbar zu machen. So lenkt er den Raketenbeschuss auf sich und Ihr Heavy Cruiser kann seine Salven ungestört abfeuern.

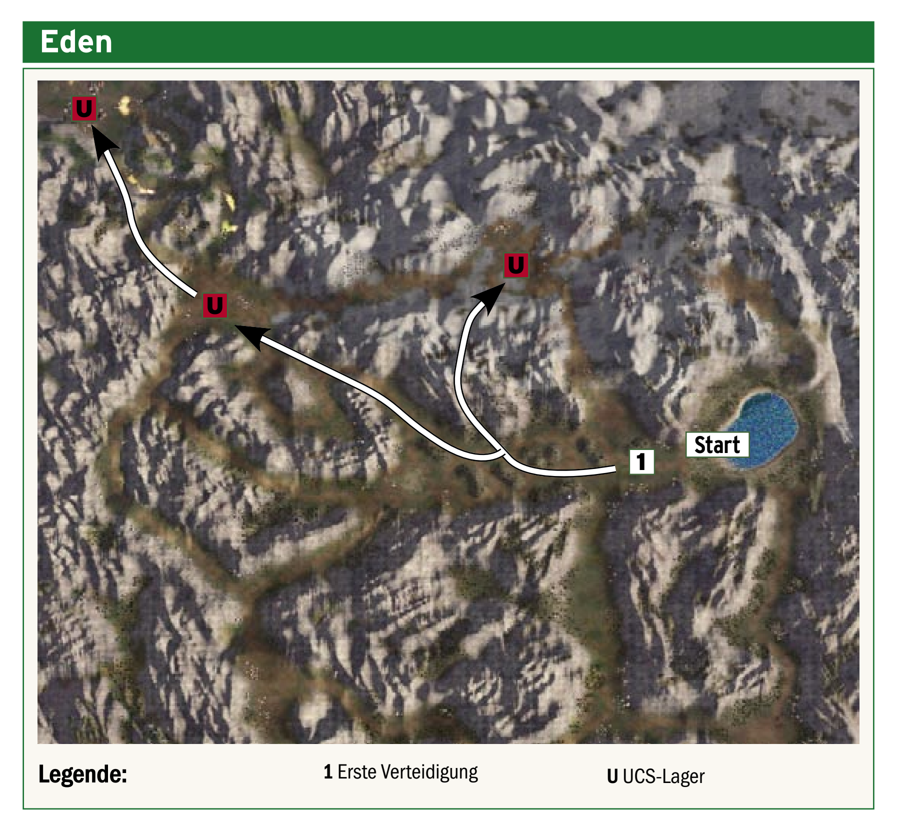
Mars – Knackpunkte

A. Schlagen Sie dem Programm ein Schnippchen und wenden Sie einen etwas hinterhältigen Trick an. Anstatt in den Krater zu marschieren, in dem Sie in kürzester Zeit im Sekundentakt gegnerische Angriffswellen abwehren müssen, werden zuerst die gegnerischen Basen ausgeschaltet. Wie das funktionieren soll? Ganz einfach: Halten Sie Ihre Startgruppe dicht beeinander und marschieren Sie in Richtung Canyons. Vorsicht, die meisten Gegner sind getarnt und daher erst spät sichtbar. Die Mantian Lady fungiert quasi als Sanitäter, die Postomor schützen die Lady und Major Falkner kümmert sich zusammen mit dem Light Cruiser um die Gegner und deren Gebäude.
B. Beginnen Sie mit der südlich gelegenen LC-Basis. Lassen Sie den Cruiser von Norden her die Laserzäune zerstören, während Falkner sich von Osten her um die feindlichen Anlagen kümmert. Behalten Sie die Gesundheitsanzeige der Kampfeinheiten im Blick und ziehen Sie diese zur Mantian Lady hin, wenn es brenzlig wird.
C. Die LC-Türme sind am schnellsten erledigt, wenn Sie zuerst auf die Basismodule (Big Foot) feuern. Falkners Waffe ist dafür ideal geeignet. Ist der „Fuß“ zerstört, so fällt der komplette Turm um. Wenn das Lager in Schutt und Asche liegt, kümmern Sie sich um den Minenkomplex im Südwesten der Karte.
D. Attackieren Sie die ED-Basis vom nördlichen Zugang aus – Falkner zerstört dabei zuerst die Mauerstücke, auf denen die Abwehrwaffen sitzen. Fällt die Mauer, stürzt auch die montierte Waffe. Zusammen mit dem Cruiser werden die postierte Einheiten und die Gebäude aus dem Weg geräumt. Beachten Sie, dass alle Gebäude – inklusive Verbindungsstücke und Mauerteile – zerstört werden müssen.
E. Jetzt brauchen Sie nur noch die Mantian Lady zum Krater zu eskortieren. Anmerkung: Der Gegner schickt Ihnen übrigens auch dann wellenartig Truppen entgegen, wenn die Basen im Prinzip schon vernichtet wurden und Sie beispielsweise nur ein Mauerstück oder einen Laserzaun übersehen haben.

X-345 – Knackpunkte

A. Oberstes Ziel ist, dass Sie möglichst schnell die Metall- und Kristallvorkommen im Osten der Karte in Besitz nehmen, damit Sie mithilfe des Replicatorus eine Flotte aufbauen können.
B. Verzichten Sie auf stationäre Verteidigungseinrichtungen und produzieren Sie lieber viele Hermipterian Defender zur Luftabwehr. Bodentruppen werden durch Coleopian und Oryctian Tanks aufgehalten. Die LC wird hauptsächlich die Wasserquellen attackieren, sodass Sie genau wissen, wo Sie sich verteidigen müssen.
C. Für den Angriff am Boden setzen Sie auf eine Vielzahl Hermipterian-Grenadiere, unterstützt von einer Hand voll Arachnian Demolisher. Flankiert werden diese Einheiten von Hermipterian-Defender- und Guardian-Aliens. Stellen Sie eine Luftflotte, bestehend aus je zwei Heavy und Light Cruisern, einem Destroyer und zwei Staffeln Postomor Fightern, zusammen. Greifen Sie nun die erste LC-Basis in der Kartenmitte an. Die Luftflotte zerlegt gekonnt die Abwehranlagen und erledigt gegnerische Flieger, während Ihre Artillerie die Gebäude in aller Ruhe zerstört.
D. Mit der gleichen Taktik werden auch die übrigen Lager der Lunar Corpora-

Eden



Legende: **1** Erste Verteidigung **U** UCS-Lager

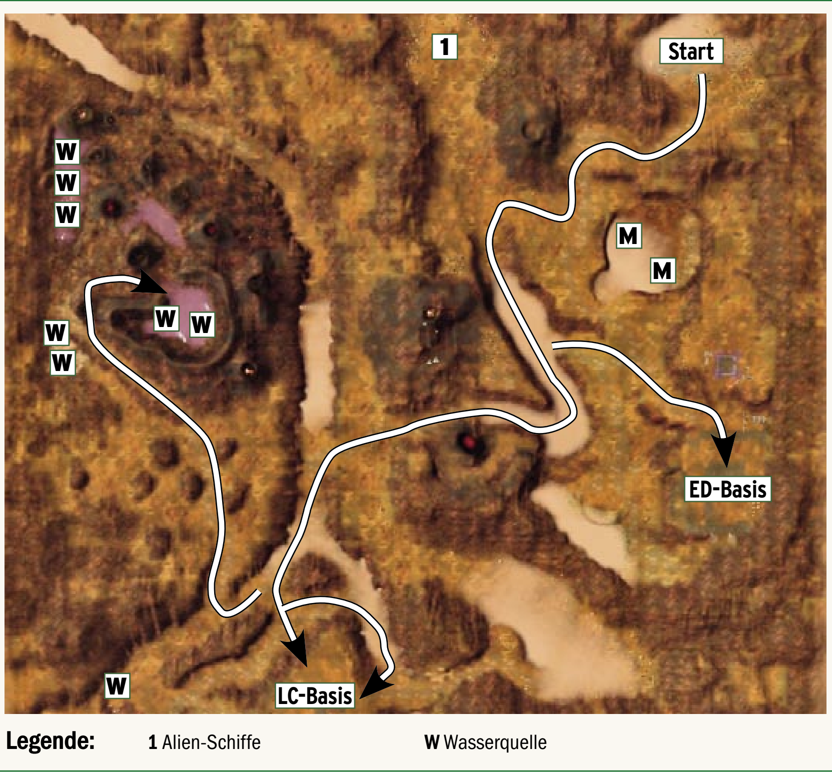
Abyss

Legende: **1** Kraftwerk **K** Kristallfeld **M** Metallerz



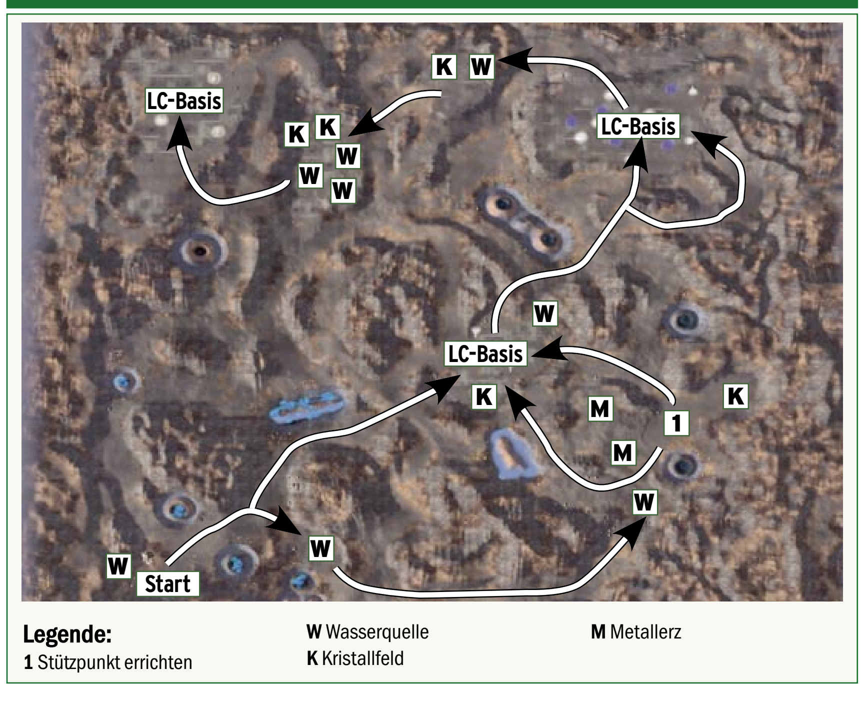
SCHLAGABTAUSCH Die große Anzahl gegnerischer Luftabwehr-Mechs kann selbst Ihren starken Schiffen gefährlich werden. Achten Sie daher auf die Lebensanzeige der Aliens und regenerieren Sie diese rechtzeitig.

Mars



Legende: **1** Alien-Schiffe **W** Wasserquelle

X-345



Legende: **1** Stützpunkt errichten **W** Wasserquelle **K** Kristallfeld **M** Metallerz



MAUERFALL Richtig postiert, erledigen Ihre Starteinheiten die gegnerischen Abwehranlagen.



FRONTAL Während die Kampfschiffe die Türme beschäftigen, rücken die Bodentruppen nach.

tion Stück für Stück in Schutt und Asche zerlegt.

Eden – Knackpunkte

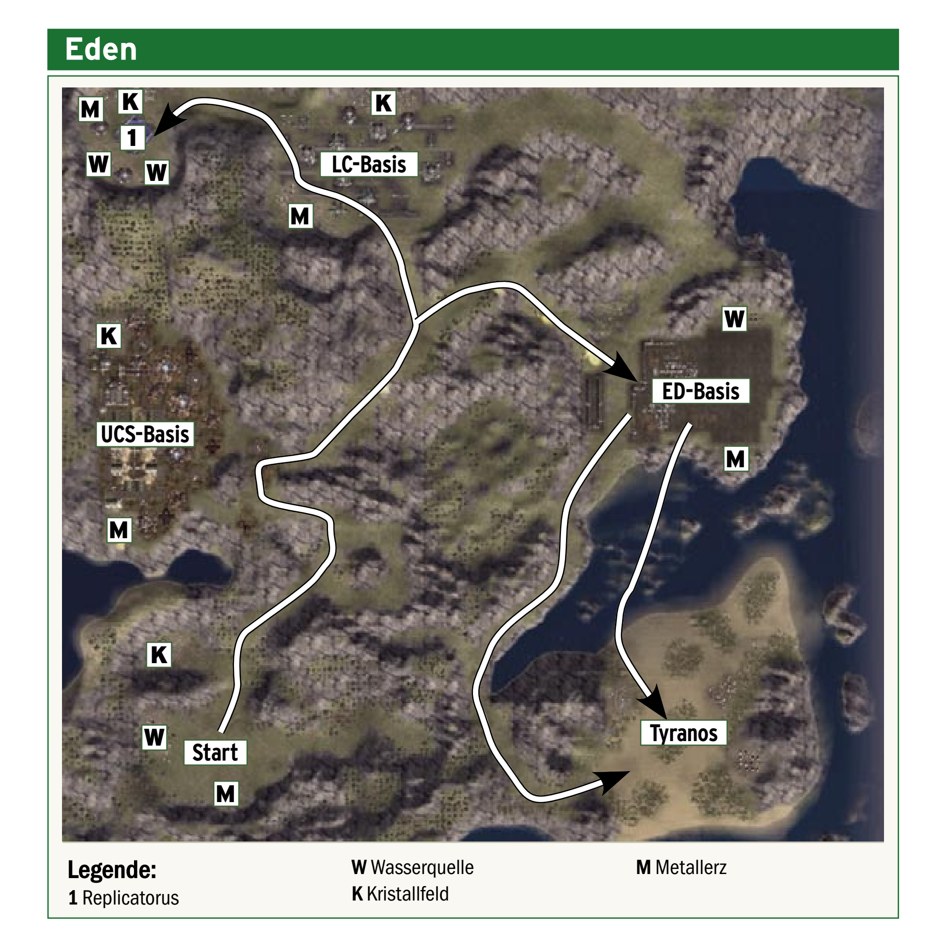
A. Das Finale ist gar nicht schwer zu meistern. Schicken Sie Major Falkner gleich in Richtung der ED-Basis und helfen Sie der UCS bei der Zerstörung der Abwehranlagen. Sobald Rifkin erledigt ist, schließt sich die ED Ihren Truppen an. Produzieren Sie in der Zwischenzeit fleißig Alien-Schiffe. Für den Angriff auf das Lager von Tyranos empfehlen wir Ihnen je zwei Heavy und Light Cruiser, zwei Destroyer und eine Staffel Postomer Fighter. Zur Unterstützung (Regeneration) gesellen Sie noch einen Replicatorus dazu.

B. Wer sich ein wenig beeilt, erwischt die feindlichen Aliens gerade dabei, wie sie ihre eigene Flotte aufbauen. Zerstören Sie schnell die gegnerischen Schiffe, dann haben Sie es wesentlich leichter. Die Flieger werden meist im westlichen Bereich der Halbinsel gebaut.

C. Am Boden kommt ein Kampfverband aus Grenadieren und Demolishern zum Einsatz, geschützt von Hermipterian-Defender- und Guardian-Truppen.

D. Falls Sie Tyranos nicht finden: Er sieht genauso aus wie der ehemals infizierte Major Falkner. Umzingeln Sie den Burschen am besten mit einer Horde Guardians, dann ist er schnell erledigt. (sw)

Eden



Legende:
1 Replicatorus
W Wasserquelle
K Kristallfeld
M Metallerz



ALLEINGANG Dank der starken Alienwaffe erledigt Major Falkner (1) ohne jede Hilfe die Abwehranlagen auf den Mauern der ED-Basis (2).



VORBEREITUNG Bauen Sie Ihre Artillerietruppen in dem Canyon (1) vor der Alien-Basis auf. Aus sicherer Distanz werden so die Nester (2) zerstört.



UMZINGELT Tyranos alias Professor van Troff (1) wird am besten von vielen Aliens eingekreist, dann hat er keine Chance, zu flüchten.



FINALSCHLAG Damit Eden auch wirklich paradiesisch wird, zerschlagen Sie die letzten Alien-Strukturen mithilfe Ihrer mächtigen Kampfschiffe.

Codename: Panzers – Phase 2

In Phase 2 schickt Sie Codename: Panzers mitten in die Wüste. Wir lassen Sie natürlich nicht im Sandsturm stehen und haben für Sie die Kampagnen auf normalem Schwierigkeitsgrad gelöst.

Grundlegende Tipps

Zwei Reparaturwagen sind sinnvoll. Diese mischen immer wieder gern im Kampf mit und Sie brauchen auf diese Weise nicht darauf aufzupassen. Ist einer beschädigt, reparieren sich die Lastwagen gegenseitig. Nehmen Sie noch einen Munitionswagen dazu, dann ist die Armee rundum versorgt.

Der Nachteil an Flammenwerfern ist die kurze Reichweite. Drücken Sie lieber einigen der Infanteristen Molotowcocktails in die Hände, denn so oft bekommen Sie nicht die Chance auf eine Eroberung. Und vergessen Sie nicht, für die eroberten Panzer eine Mannschaft mitzunehmen.

Selbst fahrende Geschütze sind immer besser als die langsamen Haubitzen, für die Sie meist auch noch einen weiteren Lastwagen benötigen. Nehmen Sie die Dinger nur, solange Sie sich nichts anderes leisten können. Einziger Vorteil: Als Bedienmannschaft einer Artillerie steigen Infanteristen rasend schnell im Rang auf.

Benutzen Sie immer den Rückwärtsgang Ihrer Panzer, um sie aus einer Gefahrenzone zurückzuziehen. Das geht wesentlich schneller, als wenn die Kolosse erst wenden und sich gegenseitig im Weg stehen.

Scharfschützen können fast jegliche Kanoniere ohne Gegenwehr erledigen. Krabbeln Sie auf die Stellungen zu. Die Computergegner reagieren nicht einmal auf den Beschuss, solange Sie nicht entdeckt werden.

Ihre Helden haben ein besonders weites Sichtfeld. Sie können es also schon mal riskieren, die Burschen alleine vorauskrauchen zu lassen, um eine Stellung auszumachen.

Sie müssen angeschlagene Panzer nicht immer sofort zurückbeordern. Meist genügt eine kleine Drehung, sodass eine gut gepanzerte Seite die Schüsse abfängt.

1 Sidi Barrani – Achse



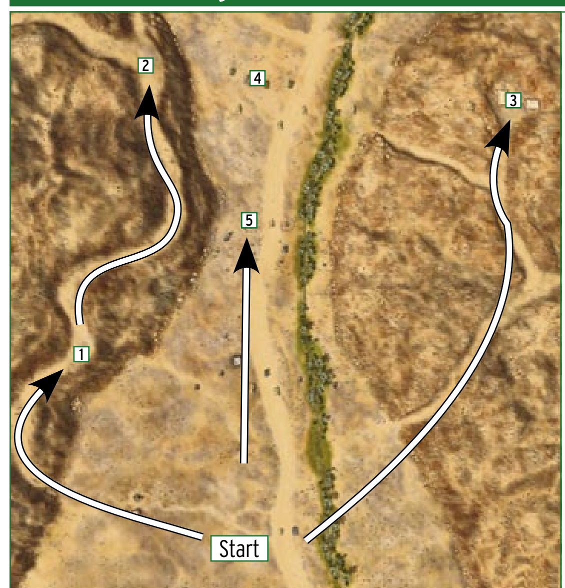
Sie treffen bei Ihrem Rundgang auf mehrere leichte Panzer. Klären Sie mit den Scharfschützen auf, die sehr weit blicken können. Halten Sie die Einheiten jedoch versteckt und ziehen Sie sich sofort zum schweren Gerät zurück, falls Sie entdeckt werden. Bei Konfrontationen stellen Sie Ihre M13 mit Abstand in die erste Reihe und flicken die Kolosse per Reparaturwagen wieder zusammen. Zur Unterstützung werfen die Infanteristen Granaten. Vorsicht: Die Fußtruppen können Sie erst mal nicht heilen.

Fahren Sie über eine der Straßen nach Norden. Dort nehmen Sie optional die erste der Oasen 1 ein. In der Mitte zwischen den Hügeln liegt ein Versorgungslager 2, das Sie auf jeden Fall zwecks Nachschub besetzen sollten. Dort steht ein etwas widerstandsfähigerer Crusader Mk II Panzerkampfwagen herrenlos in der Landschaft herum, den Sie mit der Panzerbesatzung aus dem Opel Blitz bemannen. Danach stocken Sie Ihren knappen Munitionsvorrat auf und verarzten die Truppen. Dank der beengten Verhältnisse ist hier ein Artillerieschlag sehr effizient.

Rechts bei der zweiten Oase erfüllen Sie das optionale Ziel 3 vollends. Etwas weiter nördlich liegt das gesuchte Flugzeugwrack 4. Bevor Sie nun den Spuren in die Schlucht folgen, eilen Sie zunächst links daran vorbei zu den Flugabwehrkanonen 5, einem geheimen Ziel. Lassen Sie Ihre Scharfschützen voranrobben und fordern Sie bei Sichtkontakt einen Artillerieschlag an – das sollte bereits genügen.

Schicken Sie nun die ganze Armee nach Süden zum Startpunkt zurück, auf dem Weg, den Sie noch nicht genommen haben – bis auf einen Panzer, mit dem Sie den Spuren folgen. Ziehen Sie ihn unmittelbar nach der Zwischensequenz aus der Falle 6 zurück Richtung Evakuierungspunkt. Falls Sie noch Prestigepunkte und Erfahrung sammeln wollen, stellen Sie sich von dort aus den Angreifern.

2 Mersa Brega – Achse



In dem unwegsamen Gelände sind Soldaten von Vorteil. Trotzdem sollten Sie sich auf jeden Fall eine mittlere Artillerie, einen Munitionstransporter und eventuell noch Sanitäter zulegen.

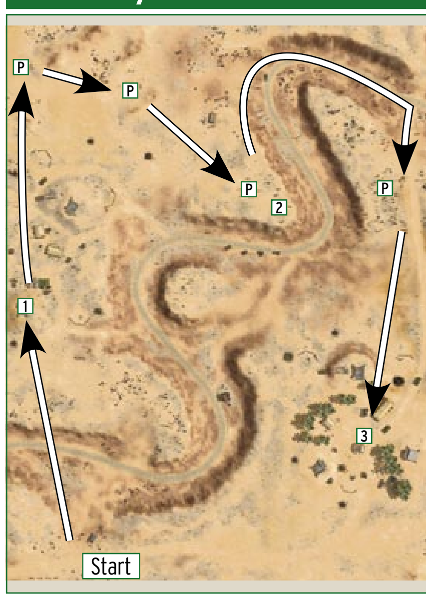
Die Alliierten blockieren das Tal. Robben Sie mit Ihren Soldaten links über den Bergpfad. Dort treffen Sie auf eine Patrouille und Artillerie 1. Sobald die Gewehrschützen durch die Kanone entdeckt werden, rennen sie darauf zu, damit sie keine Granate abbekommen. Nehmen Sie nach gleichem Schema das zweite Geschütz 2 ein.

Laufen Sie nun in großem Bogen mit einem zweiten Trupp auf der anderen Seite der Schlucht in das Lager 3, in dem Sie Mustafa heilen. Dort liegen lediglich ein paar Patrouillen auf der Lauer. Mustafa rennt anschließend um die Panzer der Verteidigungslinie bei dem Lager 4 und verrät Ihnen deren Positionen, sodass Sie mit Ihrer Artillerie aus der Deckung darauf feuern können. Visieren Sie Ziele an, die weit genug vom Reparaturlager entfernt sind. Daraufhin ziehen sich die Feinde von der ersten Linie bis zur Basis zurück.

Mit Ihrer mobilen Artillerie schießen Sie nun auf die unbewachten Stellungen 5, die sich hinter den Sandsäcken befinden. Diese sehen Sie teilweise auch durch Mustafa. Sie können hier die Aufklärungsflugzeuge und schwere Artillerie sehr gut gebrauchen.

Mit vereinten Kräften und der hinteren Artillerie nehmen Sie schließlich die Basis in Angriff. Feuern Sie mit den Haubitzen aus der Distanz auf die Verteidiger. Fangen Sie ausrückende Vehikel mit den Panzern ab.

3 Halfaya Pass - Achse



Hier können Sie Minen gut gebrauchen. Eventuell helfen auch ein paar Flammenwerfer und Molotowcocktails sowie eine Panzerbesatzung.

Rücken Sie zu den Bunkern 1 vor. Die Panzer schicken Sie rechts herum, links robben Sie an den Bunker und erhitzen die Panzer. Mit Flammenwerfer/Sanitäter-Gespannen kommen Sie so an eine Matilda. Vorsicht: Der Bunker ist besetzt. Lassen Sie ein paar Einheiten hier und besetzen Sie die Bunker, Gegner marschieren vereinzelt an.

Holen Sie sich die angeschlagenen Panzer P und versorgen Sie die verwundeten Besatzungen. So erledigen Sie ganz nebenbei ein verstecktes Ziel.

Sichern Sie nun den Rest des Plateaus weiter zum Pass hin. Es liegen zumindest noch mehrere Soldaten mit Brandsätzen nebst einer mobilen Artillerie und Mörsern auf der Lauer 2, die Ihnen sonst später in die Quere kommen. Holen Sie sich dann das letzte angeschlagene Fahrzeug.

Mit der gestärkten Panzerarmee rollen Sie zu dem Camp 3, um an Nachschub zu kommen. Auf den Kuppen sitzen noch mehr Mörserteams. Einige Panzer und PAKs verteidigen die Stellung.

Bevor Sie nun die 88er auf die Markierungen stellen, bringen Sie alle Ihre Einheiten auf Vordermann und besetzen günstige Positionen in den beiden Lagern. Sobald die Flak steht, beginnt ein Gegenangriff.

Falls Sie sich Minen gekauft haben, sichern Sie die Stellungen damit. Ziehen Sie zudem die Panzer weit vor, da die Flak wenig aushält, aber kräftig austeilen kann. Hier tauchen einige Matildas auf, die Sie mit schwerer Artillerie und Jagdbombern dezimieren. Per Aufklärungsflugzeug machen Sie die Gegner frühzeitig aus.

4 Operation Battleaxe - Achse



Eigentlich ist diese Mission nicht weiter schwer, da Sie auf jeden Fall mehr als ausreichende Stärke besitzen. Sie sollten jedoch darauf achten, zügig die Einheiten anzulocken, damit diese nicht einfach unbehelligt verschwinden. Alle Konvois fahren die Straße entlang. In dem schmalen Sichtfeld 1 am Anfang des Weges sehen Sie, wenn sich Vehikel nähern.

Lassen Sie die Gewehrschützen mit den Minen bei dem Lager 2 losrennen. Wenn Sie die Minen gleich an den Anfang der Straße legen, detonieren diese auf jeden Fall. Alternativ blockieren Sie damit den Fluchtweg, indem Sie die Sprengkörper am Ende des Weges platzieren, etwa auf Höhe der Hütten. Mit den Sprengsätzen zerstören Sie die Ketten der Panzer und stoppen deren Vormarsch, solange keine Reparaturwagen in der Nähe sind.

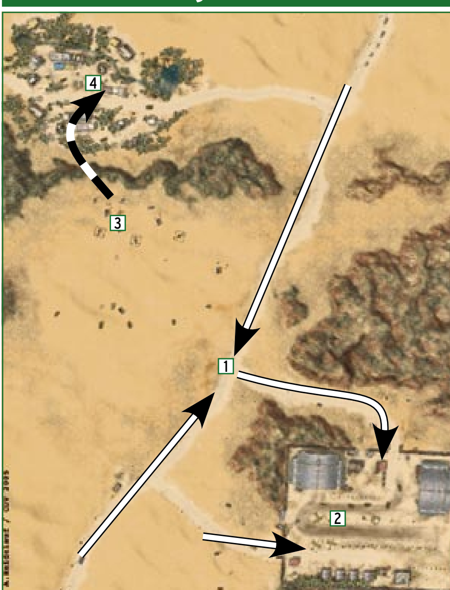
Stellen Sie Sanitäter und den Nachschubwagen hinter die 88er 3, die nahe an der Straße liegen.

Schicken Sie alle Panzer und am besten auch den Spähwagen als Lockvögel vor. Primärziele sind die Reparaturwagen und die Artillerie, die sofort die Flaks zerstört. Setzen Sie Stück für Stück in Richtung der Kanonen zurück (Standardtaste S) und ziehen Sie so die Alliierten hinter sich her in die Falle. Angeschlagene Panzer bewegen Sie zu einem der Lager zurück. Zwischen den Wellen reparieren Sie alle wieder und fahren schleunigst erneut vor zur Straße. Zwischen den Wellen ist kaum Zeit.

Ein Rettungswagen versucht schließlich, zu dem Piloten durchzukommen. Senden Sie ein paar Soldaten über den Weg durch die Berge 4. Klauen Sie nach getaner Arbeit die Lafette der Sanitäter. Dafür bekommen Sie zwei Bomberangriffe als Belohnung.

Als Geheimziele zerstören Sie eine Matilda und den Tanklastzug am Anfang der Straße 1. Der getroffene Lastwagen steckt die Umgebung mit in Brand.

5 Sidi Rezegh - Achse



Als erste Amtshandlung führen Sie die geteilten Truppen zusammen 1, da es mit zwei aufgeteilten Armeen unübersichtlich wird. Solange Sie dabei nicht vom Weg abweichen, stoßen Sie nur auf wenig Widerstand.

Zerstören Sie am Flugplatz per Artillerie die Flugzeuge 2 (Bild), bevor diese starten, oder stellen Sie einen Panther auf die Rollbahn. Falls es die Piloten bis zu den Maschinen schaffen und Sie zu langsam vorankommen, fordern Sie Jagdbomber an. Die Attacke führen Sie bestenfalls von zwei Seiten gleichzeitig aus, wobei Sie am Haupttor leichter durchbrechen.

Ein optionales Ziel ist es, die Haubitzen 3 zu zerstören. Hier stoßen Sie auf starken Widerstand, bekommen aber anschließend im Dorf weniger Ärger. Erobern Sie möglichst die fahrbaren Kanonen, indem Sie dicht hinter die Bedienmannschaften fahren oder mit Infanteristen angreifen. Schieben Sie die Geschütze zur Unterstützung oben an die Kuppe zum Dorf.

Das Dorf 4 hat eine gute Verteidigung mit vielen Mörserteams und Panzerabwehrkanonen. Setzen Sie hier den Bomber ein, der die Häuser im Nu kleinmacht.



6 Der Kessel - Achse



Spendieren Sie einigen Infanteristen ein Minensuchgerät oder lassen Sie zumindest die Fußtruppen vorangehen, es liegen Fallen auf der Straße zum Fort 1. Fahren Sie einen etwas größeren Bogen und lassen Sie die Scheinwerfer aus, so werden Sie von niemandem entdeckt und Sie erfüllen das optionale Ziel. Nachdem diese Aufgabe abgehakt ist, können Sie locker in die Festung vordringen. Diese ist lediglich durch ein paar Wachen geschützt und innen befindet sich ein praktisches Nachschubdepot.

Behalten Sie Dario im Auge. Natürlich können Sie ihn heilen beziehungsweise seinen Panzer reparieren. Er macht – wie nicht anders zu erwarten war – quasi einen Kamikazeangriff. Schon allein deshalb sollten Sie das Versorgungslager 3 erst einmal links liegen lassen, bis die Situation geklärt ist.

Etwas versteckt stehen mehrere verlassene Crusader in einem Lager 2 (Bild). Die Besatzungen überraschen Sie bei einem Päuschen am Lagerfeuer. Wenn Sie in eines der Vehikel einsteigen, erfüllen Sie ein geheimes Ziel. Mit vereinten Kräften ziehen Sie nun Ihrem letzten Ziel entgegen 3.



7 Tempest - Achse



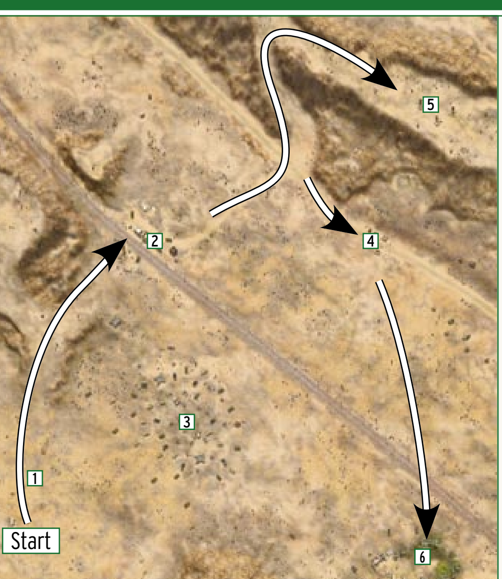
Legen Sie Ihre Soldaten zunächst in den Sand und eilen Sie mit dem Opel Blitz auf die Festung zu 1. Locken Sie damit Gegner näher zur Artillerie am Startpunkt. Lassen Sie die bewegliche Kanone nicht immer feuern, da Sie die Munition später besser gebrauchen können, zumal die festen Geschütze bis kurz vor die Mauern feuern können.

Nachdem die Außensicherung besiegt ist, legen Sie jeweils ein paar Mann an die markierten Stellen 2. Dafür erhalten Sie einen Artillerieschlag sowie einen Munitionslastwagen.

Von Ihrem Startpunkt aus gesehen hinter der Stadt führt ein Geheimgang in das Fort: der Brunnen in der Oase 3. Es ist aber nicht ratsam, diesen zu benutzen, da man die Ankömmlinge schon erwartet. Ziehen Sie sich in die Reichweite der festen Artillerie zurück und schießen Sie eine Schneise in die Mauern. Nach der Zwischensequenz ziehen Sie die Panzer sofort aus dem Kampf ab und reparieren sie am Rand der Karte 4. Frisch repariert greifen Sie den Panzerzug an.

Versuchen Sie dann, die Bewacher durch die Bresche aus der Festung in die Arme der Artillerie zu locken – meist genügt ein Schuss mit der Haubitze in den Hof. Falls Sie Schwierigkeiten mit den Panzerjägern auf den Wehrgängen haben, legen Sie Gewehrschützen dicht an die Mauern. Es gibt einige Stellen, an denen Sie austeilen, aber nicht getroffen werden können.

8 Tel El Eisa - Achse



Für die schnelle Attacke unter Zeitdruck sind Panzer erste Wahl, rekrutieren Sie möglichst viele.

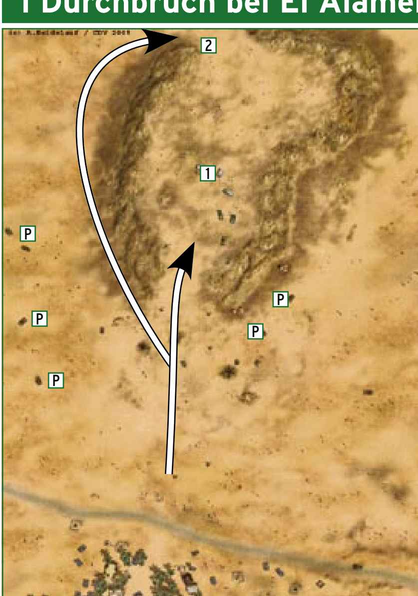
Stürmen Sie sofort mit den Panzern los zu dem Lager 1, wo die Feinde anrücken. Sollte die Abwehr nicht zu stark dezimiert sein, genügt es, ein paar Soldaten und eventuell etwas Artillerie zurückzulassen. Nehmen Sie anschließend die Route über das Plateau, so umgehen Sie einige Widersacher und gelangen schnell zum Bahnhof 2. Gehen Sie dabei nicht zu zimperlich vor, Sie haben später genug Zeit, die Streitkräfte neu zu ordnen. Als Belohnung für die schnelle Eroberung gibt es zwei Panzer und ein paar Soldaten.

Nehmen Sie keine weiteren Punkte ein, sondern sichern Sie jeweils die nähere Umgebung der Flaggen. Sie müssen nämlich unbedingt Einheiten zurücklassen, da Sie verlieren, wenn ein Punkt wieder an die Alliierten geht, und geschlossen sind Sie wesentlich stärker. Meiden Sie den mittleren Teil der Karte, die schweren Befestigungsanlagen 3 spielen keine Rolle.

Den Kontrollpunkt 4 im Nordosten haben Sie schnell in der Tasche, dafür kommt sofort ein heftiger Gegenschlag. Zuvor können Sie weiter nördlich in den Bergen die Luftabwehr 5 beseitigen und erhalten zur Belohnung mehr Luftschläge spendiert.

Die Oase im Südosten 6 ist gut gesichert. In fast jedem Haus sitzen Bazookaschützen und davor stehen mehrere Panzerabwehrkanonen. Mitten rein sollten Sie nicht fahren, locken Sie die Gegner erst aus der Deckung und nehmen Sie die besetzten Häuser unter Beschuss.

1 Durchbruch bei El Alamein - Alliierte



Pausieren Sie zunächst das Spiel. Sie müssen nun einige Befehle geben, die gleichzeitig auszuführen sind: Lassen Sie die Panzerbesatzungen von der Kidney Ridge 1 zu den leer stehenden Panzern rennen P. Beachten Sie, dass im Westen noch zwei Crusader stehen, die Sie nicht von Anfang an sehen können. Senden Sie sofort die Reparatur- und Versorgungslastwagen los, damit sie die Panzer an der Front unterstützen. An vorderster Linie ziehen Sie die Soldaten ab und verlangsamen mit den Panzern den Vormarsch der Deutschen.

Die gerade erbeuteten Panzer reparieren Sie gleich beim Lager und bewegen alle verbliebenen Kräfte auf das Plateau. Sichern Sie die Auffahrt mit den Geschützen. Westlich hinter dem Lager ist eine weitere Auffahrt 2, damit sich die Fahrzeuge nicht auf dem schmalen Weg vorne stauen. Vorsicht: Dort kommen zwei gegnerische Panzer angerollt, nachdem Sie das erste Hauptziel abgeschlossen haben.

Leiten Sie den Gegenschlag ein. Senden Sie alle Panzer in Richtung der Stadt. Dabei haben Sie als Geheimziel (Bild) eine der 88er Flaks zu erobern. Das machen Sie aber besser erst, wenn sich in der direkten Umgebung keine Gegner mehr befinden, sonst ist es ein Suizidkommando.



2 Tobruk - Alliierte



Kaufen Sie sich einen Reparaturwagen und eventuell noch Panzer beziehungsweise werten Sie die vorhandenen auf.

Ihre Infanteristen haben Minensucher dabei. Lassen Sie sie voranschreiten, da auf dem direkten Weg zu dem Kontaktmann einige Sprengkörper vergraben liegen. Besser ist es jedoch, wenn Sie außerplanmäßig am westlichen Rand über den Hügel zum Kontrollpunkt 1 an der Straße vorstoßen und vor allem danach den Nachschubposten 2 auf dem Berg einnehmen. Dadurch haben Sie eine sehr gute Ausgangsposition, um in die Stadt vorzudringen. Rechnen Sie mit starker Gegenwehr, dennoch sollten es Ihre Panzer zusammen mit dem Mechanikerwagen ohne Verluste schaffen.

Am westlichen Stadtrand befindet sich noch ein Camp 3, Ihr nächstes Ziel. Fahren Sie schlussendlich zum Treffpunkt, wo Sie von einem Tiger erwartet werden. Ein weiteres dieser gefährlichen Exemplare lauert übrigens vor der Botschaft. Setzen Sie den Jagdbomber darauf an.

Gleich nachdem Sie den Spion getroffen haben, blockieren Sie mit den Streitkräften die Straße 4 etwa auf Höhe des Bergstützpunkts. Bilden Sie einen Halbkreis, so kommt kein Lastwagen vorbei. Die Konvois starten direkt vor der Botschaft und bleiben auf dieser Straße, sodass Ihnen die Transporter direkt in die Arme fahren. Bei 30 zerstörten Fahrzeugen erfüllen Sie ein Geheimziel.

Schicken Sie Infanteristen vom Camp 2 bäuchlings den Berg runter auf die Botschaft 5 zu. Sie sehen so etwas mehr und können die Artillerie anweisen. Von der Stirnseite aus rücken Sie mit den Tanks an.

3 Kasserine Pass - Alliierte



Rücken Sie die Panzer weiter nach außen, kurz vor die Häuser. Setzen Sie die Bazookaschützen ebenfalls um, die Angriffe erfolgen jeweils im Wechsel aus Westen und Osten. Stellen Sie die Priests zusammen mit dem Munitionslastwagen in die Mitte des Dorfes und die Mörserteams in Deckung hinter die erste Häuserreihe. Der erste Angriff kommt von links. Teilen Sie die Panzer in zwei Gruppen auf, die die Flanken schützen. Ziehen Sie jeweils das angeschlagenste Vehikel zurück und fahren Sie von der Mitte aus mit dem Reparaturwagen hin.

Nach der dritten Welle stellen die Deutschen oben auf dem Hügel zwei Artilleriegeschütze auf 1. Schicken Sie schon vorher den Jeep und ein paar MG-Schützen rauf und nehmen Sie die Kanonen in Beschlag. Damit erfüllen Sie ein Geheimziel und sind wesentlich schlagkräftiger. Lassen Sie die Artillerie nicht nach eigenem Ermessen feuern, sondern geben Sie die Ziele vor. Es kommt nicht gerade selten vor, dass die Granaten die eigenen Leute treffen.

Gruppieren Sie die Flammenwerfer und halten Sie sie aus direkten Gefechten heraus. Wenn Sie Panzer erobern wollen, lassen Sie sich etwas ins Dorf zurückfallen. Stellen Sie die Feuerleute hinter eins der Häuser, von wo sie dann vorpreschen, wenn ein Panzer nahe genug kommt. Die Tiger kommen allerings erst bei den späteren Wellen.

Der Rest der Mission ist nicht weiter schwer. Ziehen Sie wie geheißen Ihre Leute nach Süden ab und harren Sie dort aus.

4 Tunis - Alliierte



Rücken Sie schnell mit beiden Abteilungen bis zur Weggabelung vor und bleiben Sie auf der Straße. Im Sand liegen zu viele Minen. Besetzen Sie nebenbei eventuell herumstehende PAKs und nehmen Sie sie mit. Senden Sie sofort ein paar Panzer als Aufklärer weiter zur Grenze im Nordwesten. Dort stehen Flakstellungen 1, die Sie mit den Jagdbombern verwüsten, solange die Bodeneinheiten Zielscheibe spielen. Nun ist Schluss mit den andauernden Bombardements. Bis zu dem Zeitpunkt bewegen Sie Ihre Leute bei dem Ausruf „Air raid!" ein paar Meter weiter, damit die Bomben ins Leere gehen.

Die sonst ziemlich unnützen Gewehrschützen legen Sie an die Basen 2 als Späher. Der übrige Teil bildet zwischen den Lagern eine Verteidigungslinie, sodass Sie die Streitkäfte nur minimal hin- und herschieben müssen. Die Konvois kommen alle höchstens etwas abseits des Weges an den Lagern vorbei. Sie sehen vorab an dem roten Fadenkreuz auf der Karte, auf welcher Strecke die nächste Welle kommt.

Sobald die Verteidigung steht, ist der Rest ein Kinderspiel. Sie bekommen sogar nach einiger Zeit noch zusätzliche Verstärkung in Form von Tanks.



C

5 Operation Husky - Alliierte



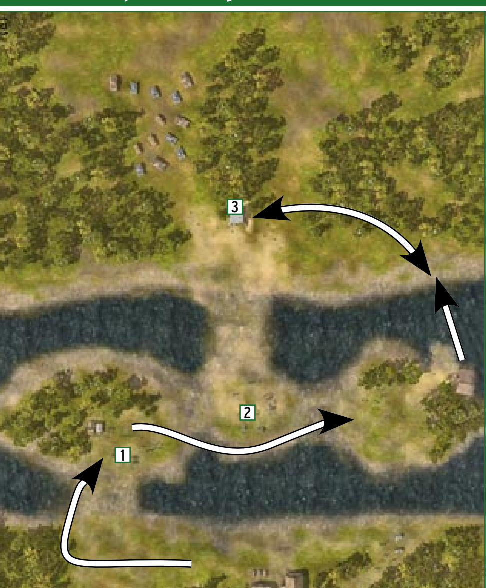
Werfen Sie sich sofort in den Dreck, halten Sie die Männer dicht beisammen und kriechen Sie am südlichen Rand entlang. Greifen Sie erst einmal niemanden an und weichen Sie den Patrouillen aus. Stürmen Sie dann die beiden Hügel mit der Artillerie 1 und lassen Sie Fallschirmjäger hinter den Kanonen landen. Im Dorf neben einem Panzer entdecken Sie eine Hand voll Widersacher. Lassen Sie Ihren Held von Osten her schnell zu der Markierung laufen und ziehen Sie ihn sofort zurück, bevor die Detonation erfolgt.

Die Streitkräfte sind über die gesamte Länge des Strands 2 verteilt. Senden Sie ein paar Aufklärer und die Bomber los, so kommen Sie locker auf 30 Prozent Abschüsse. Falls Sie die Hälfte vernichten, erfüllen Sie ein Geheimziel. Halten Sie die Fußtruppen lange zurück und nähern Sie sich erst vorsichtig den Bunkern 3, wenn die Landungsboote eingetroffen sind.

Ignorieren Sie die letzten versprengten Feinde am Strand einfach, falls Sie Zeit sparen wollen. Das Dorf 4 wird zwar gut verteidigt, Sie haben aber auf jeden Fall eine Übermacht und können die Widersacher direkt überrennen. Auf dem Weg dahin treffen Sie an der Kreuzung nochmals auf etwas schweres Gerät.



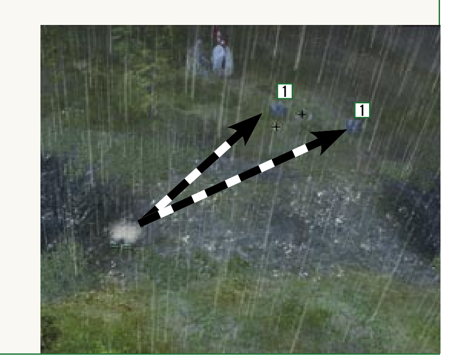
6 Überquerung des Volturno - Alliierte



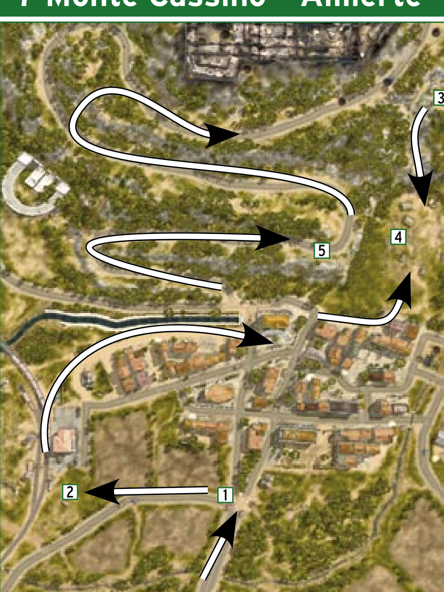
Schalten Sie bei den Jeeps das Licht aus oder lassen Sie die Dinger gleich stehen. Die Scharfschützen machen sich bäuchlings an die Artillerie 1 bei der Furt ran. Es dauert zwar eine Weile, da die Bedienmannschaft vom Camp geheilt wird, aber schließlich werden Ihre Scharfschützen besser und richten mehr Schaden an. Anschließend krabbeln Sie ein Stück weiter vor, werden entdeckt und flüchten zunächst.

Mit der Eroberung der linken Insel beginnen Luftschläge auf die Alliierten. Sie können dem vorbeugen, indem Sie Soldaten an den Rand der Insel stellen, da die Bomben immer rund um das Lager einschlagen. Wenden Sie für das mittlere Eiland die gleiche Taktik an wie beim ersten. Das Geheimziel hier: Erobern Sie eine der Flaks 2.

Locken Sie die Wachen am Bootshaus mit den Scharfschützen an. Am besten klappt das, wenn Sie die Geschütze unbesetzt lassen – die Gegner rennen dann blind drauflos. Vom Bootshaus schicken Sie die Scharfschützen über den Fluss und vom Wald aus zum Bunker 3, wo Sie den Beobachter aufschrecken. Seine Eliminierung ist ein Geheimziel. Die Schützen sprinten auf der Stelle zurück zum Boot und setzen über.



7 Monte Cassino - Alliierte

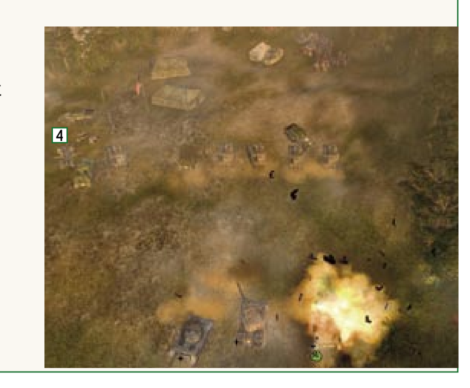


Bewegen Sie die Panzer durch den Bach zur ersten Straßensperre [1]. Zerstören Sie die drei Kolosse und ziehen Sie sich wieder vor der Artillerie zurück. An dem westlichen Wegpunkt [2] vor dem Bahnhof stehen zwei Tiger. Die übrigen Flaggen sind nicht sonderlich gut verteidigt.

Bei dem Lager im Osten stehen eine Flak, ein Panzer und auf den Hügelkuppen eine PAK. Lassen Sie Fallschirmjäger über dem Beobachtungsturm [3] im Nordosten abspringen und bemannen Sie ihn. Damit erledigen Sie eine geheime Aufgabe. Fallen Sie mit Soldaten der Flak [4] in den Rücken, während Sie mit Ihren Panzern aus der anderen Richtung anrücken. Anschließend landen Fallschirmspringer hinter der Kanone in den Serpentinen [5].

Bereiten Sie Ihre Einheiten jetzt schon auf einen späteren Gegenangriff vor. Bilden Sie beispielsweise eine Verteidigungslinie vor dem östlichen Depot (bei [4], Bild), wo Sie nur eine Flanke verteidigen müssen, und ziehen Sie Ihre Leute aus der Stadt ab.

Senden Sie nur Barnes und Wilsons Fahrzeuge den Berg hinauf bis zur Straßensperre. Die letzten Meter legen die beiden zu Fuß zurück. Wehren Sie den Angriff ab und marschieren Sie erneut in die Stadt ein.



8 Anzio Cisterna - Alliierte



Sie können hier neben einem starken Panzerzug ein paar Infanteristen für den Häuserkampf sowie Selbstfahrlafetten gut gebrauchen.

Beordern Sie die Truppen zum Bahnhof [1]. Nehmen Sie schnell die eher im Hintergrund stehenden Panzerwerfer 42 ins Visier. Diese halten nichts aus, richten aber verheerenden Schaden an. Sie erhalten Verstärkung, nachdem der Bahnhof in der Hand der Alliierten ist, allerdings kommen unter anderem einige Sturmgeschütze und ein Tiger als Antwort.

Schicken Sie den Zug vom Bahnhof in Richtung Norden. Er hält dann neben Anzio Annie [2] und verrät die Position (Geheimziel). Entweder setzen Sie die Soldaten in den Zug oder Sie erobern das Geschütz per Luftschlag. Die Soldaten brauchen Sie später noch, um in die Stadt vorzudringen.

Das Stadtzentrum [3] ist für Fahrzeuge komplett abgeriegelt. Im Nordwesten gibt es ein Lager [4], vor dem einige Artilleriegeschütze stehen, die Sie zur Unterstützung erbeuten können. Umstellen Sie die Stadt und schicken Sie dann Fußtruppen rein. Vorsicht am östlichen Stadtrand, dort befindet sich ein Minenfeld. Auf dem Marktplatz (bei [4]) tummeln sich einige Feinde und in dem angrenzenden Ristorante sitzen Scharfschützen, die Sie bestenfalls mit Bomben beharken.

Nach dem Filmchen beordern Sie alle Infanteristen zum Stadtzentrum und verlangsamen mit den Panzern den Ansturm [5] der Deutschen. Feuern Sie mit Anzio auf die Ankömmlinge, halten Sie dabei wirklich weit vor, da die Granate einige Zeit braucht. Das schwächt die Attacke so ab, dass Sie keine Probleme haben sollten, den Sieg davonzutragen.

9 Operation Säbelscheide - Partisanen

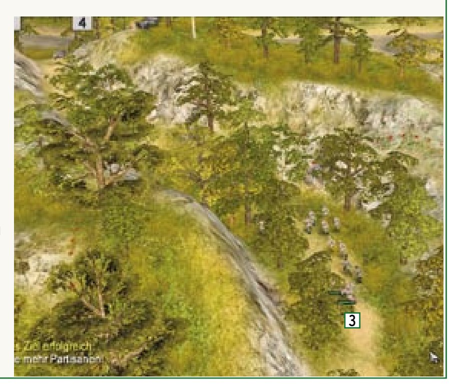


Laufen Sie einfach nach Norden an dem Lagerfeuer mit den Deutschen vorbei, Sie treffen dann automatisch auf eine Partisanenpatrouille [1]. Folgen Sie ihr zum Unterschlupf der Partisanen.

Etwas südlich des Wasserfalls stapfen Sie durch die Furt ans westliche Ufer. Laufen Sie am Fluss entlang bis zur Steinbrücke und greifen Sie aus Süden das Lager an. Halten Sie sich nicht lange mit Scharmützeln auf, sondern schicken Sie Ihren Trupp zum Eingang des Lagers und lassen Sie Sergio direkt weiterrennen zum Treffpunkt [2]. Sobald er ihn erreicht, ist der Kampf vorbei.

Besetzen Sie die vier PAKs, die am südlichen und nördlichen Tor stehen, und wehren Sie den leichten Angriff aus Süden ab. Überqueren Sie die Brücke. An der Straßenbiegung lauern mehrere Gegner. Machen Sie davor einen kurzen Abstecher in die Berge, zu Fuß gelangen Sie über den Trampelpfad zu mehreren Partisanen ([3], Bild), die Sie bei Ihren Aktionen unterstützen.

Auf der Straße vor dem Flugplatz stehen noch einige PAKs [4], die Sie allerdings genauso gut ignorieren können. Laufen Sie auf alle Fälle zu dem markierten Flugzeug, damit ist der Auftrag erledigt.



2 Spießrutenlauf - Partisanen



Lassen Sie die Partisanen bei Churchill warten, bis die Fallschirmjäger besiegt sind, deaktivieren Sie jedoch die Brandsätze und Granaten. Allzu leicht landen die Dinger bei den befreundeten Kämpfern.

Folgen Sie dem Pfad, rechts in der Sackgasse wird bei dem Rauchzeichen [1] Nachschub abgeworfen, wenn Sie etwas warten. Machen Sie einen großen Bogen um die eingestürzte Stelle. Krabbeln Sie durch den Schacht neben der Talstation [2] zu dem Rauchzeichen [3], Sie bekommen dann nochmals Nachschub.

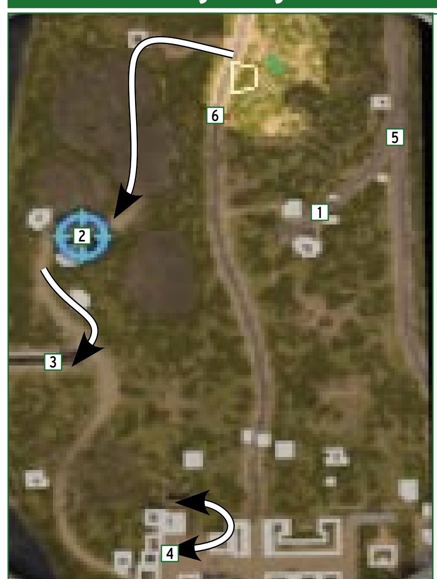
Gondeln Sie mit der Seilbahn [2] auf den Berg (Geheimziel). Auf dem Gipfel angekommen, benutzen Sie mit etwa drei Einheiten die versteckten Loren [4] auf dem Nebengleis der Bergstation (Geheimziel) und fahren den Abhang nach unten.

Die restliche Gruppe läuft ins Tal in Richtung Zielpunkt, macht dann aber einen Abstecher zum dritten Rauchzeichen [5] in den Bergen. So erfüllen Sie ein Geheimziel, vorausgesetzt Sie waren bei den zwei Nachschubkisten davor.

Zu guter Letzt laufen Sie mit den Bergleuten zu dem Schacht [6] gegenüber den Gleisen. Churchill läuft jetzt durch den Tunnel bis zum Fluchtpunkt.



3 Eroberung Belgrads - Partisanen



Sichern Sie zuerst den Bahnhof [1]. Das ist zwar kein vorgegebenes Ziel, erleichtert Ihnen aber später das Leben ungemein.

Laufen Sie dann über die Straße zu der Jagdhütte und biegen Sie links ab. Rekrutieren Sie die Leute aus dem Dorf [2].

Gleich dahinter führt eins der Abwasserrohre [3] am Kanal vor das Lager (Geheimziel). Holen Sie sich die Waffen [4].

Stellen Sie den Zug aus dem vorher eingenommenen Bahnhof hinter die Weiche [5]. Er blockiert die Strecke für die Nachschublieferung. Laufen Sie dann schleunigst wieder durch den Geheimgang zurück und lauern Sie an der Straße [6] dem Konvoi auf. Übrigens können Sie die Panzer neben den Schienen derzeit nicht verwenden. Besetzen Sie die erbeuteten 88er, mit denen Sie die Panzer abwehren.

Holen Sie sich die Panther (bei [5], Bild), wenn die Russen auftauchen. Diese sind etwas besser als die recht schwach gepanzerten SU 76.

Vor der Stadt stehen schwere Panzer und Artillerie. Ziehen Sie mit dem Traktor aus dem Dorf [2] die 88er weiter vor und locken Sie die Gegner an. Per Jagdbomber zerstören Sie die Panzerwerfer.



4 Kein Ausweg - Partisanen



Hier treffen Sie nur auf die schwersten Panzer. Beeilen Sie sich mit der Sprengung, denn solange die Brücke noch intakt ist, rücken immer neue Gegnerhorden auf die Stellung [1] vor.

Gehen Sie nicht voran, sondern beordern Sie die Panzerabwehrkanonen zurück. Bleiben Sie im Einflussbereich des Lagers für ständigen Munitionsnachschub und schnelle Reparaturen. Mit den Katyushas, die sehr wenig Raketen haben, müssten Sie ohnehin dauernd pendeln.

Bilden Sie eine Verteidigungslinie [1] vor der Basis. Stellen Sie das Spähfahrzeug etwas abseits, sodass Sie die Angreifer aus der Distanz beschießen können. Primärziel sind die starken Panzerwerfer, wobei Sie deren Raketen leicht ausweichen können.

Lassen Sie die Soldaten mit den Booten über den Waldweg nach Osten zum Fluss laufen [2]. Sie treffen auf einige Patrouillen und auf einen leichten Panzer. Am anderen Ufer angekommen, steigen Sie den Bergpfad zügig ganz nach oben, wo zwei Artilleriegeschütze [3] stehen.

Wolf gondelt dagegen durchs Wasser zu dem Brückenpfeiler [4] und steigt daneben an Land. Klettern Sie den Trampelpfad zum zweiten Sprengungspunkt [5] hoch. Damit Sie den letzten Sprengsatz platzieren können, nehmen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind.

Wolf läuft mit seinen Gefolgsleuten nach Norden durch den Wald und den Pfad zur Radarstation [6] hoch, die Sie einnehmen (Geheimziel). Rennen Sie über die Straße und runter zum Brückenpfeiler, anschließend den gleichen Weg zurück. Von den Bergen aus jagen Sie die Brücke in die Luft.

Spieletuning

Codename: Panzers - Phase 2

Beim Panzers-Nachfolger rollt Ihr Kampfgerät erst auf einem PC- der oberen Mittelklasse ruckelfrei und mit allen Details durch die Wüste.

TUNING-TIPPS

Um Codename: Panzers – Phase 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.800 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 XT

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 800x600 spielen
- ☐ Unter „Schatten“ die Option „Keine“ einstellen
- ☐ Die Texturendetails auf den niedrigsten Wert setzen
- ☐ Die „Trilineare“ Texturfilterung auswählen

Mit 2.200 MHz, 512 MByte Speicher und 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 800x600 wählen
- ☐ Bei der Option „Schatten“ den Wert „Normal“ anwählen
- ☐ Die Texturendetails auf „Hoch“ einstellen

Mit 3.000 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon X800 Pro sollten Sie:

- ☐ Eine Bildschirmauflösung von 1.024x768 auswählen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Unter Kantenglättung (Anti-Aliasing) den Wert „4x“ anwählen
- ☐ Den „Texturfilter“ auf die Option „Anisotropic“ stellen



AUTHENTISCH Alle Texturen im Spiel sind scharf und besitzen einen sehr hohen Detailgrad. Die Panzer, Kampffahrzeuge und Objekte werfen einen Schatten auf den Wüstenboden und auf sich selbst.



SCHLICHT Der Spielbetrieb mit einer Minimaloptik ist unspektakulär. Die Texturen für Terrain, Vegetation, Panzer, andere Objekte sowie weiteres Kampfgerät sind unscharf und simpel, die Schatten fehlen.

Das Grafikmenü von Codename: Panzers – Phase 2

1 Auflösung: Die Höhe der Auflösung hat einen Einfluss auf die Performance. Mit einer Geforce 6200 oder FX 5200 Ultra sollten Sie 800x600, ab einer Radeon 9800 XT 1.024x768 einstellen.

2 Farbtiefe: Texturen mit einer Farbtiefe von 16 Bit sehen äußerst unschön aus. Daher empfehlen wir, auch mit einer leistungsschwachen Grafikkarte immer mit 32 Bit zu spielen.

3 Anti-Aliasing: Die Kantenglättung sorgt zwar für eine bessere Optik, kostet aber Grafikleistung. Erst eine Radeon X800/Geforce 6800 GT ist ausreichend leistungsstark für „4x“.

4 Schatten: Je detaillierter die Schatten, desto mehr hat Ihre Grafikkarte zu berechnen. Ab Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra können Sie die Option „Eigenschatten“ anwählen. Spieler mit einer langsamen Grafikkarte sollten auf die Schatten verzichten.

5 Texturendetail: Legt die Texturqualität fest. Bei schwachem 3D-Beschleuniger (Geforce 6200, FX 5200 Ultra) auf „niedrig“ reduzieren.

6 Texturfilterung: Für die Einstellung „Anisotropic“, bei der auch entfernte Texturen noch scharf darstellt werden, benötigen Sie mindestens eine Radeon X800 Pro oder Geforce 6800 GT.



GTA San Andreas

Die spielerischen Möglichkeiten in San Andreas sind vielfältig und nicht immer offensichtlich. Anhand von Checklisten und mit unseren Tipps zu den kniffligsten Nebenmissionen schaffen Sie spielend 100 Prozent.

Feuerwehrmission

Entweder steigen Sie in ein parkendes Feuerwehrauto oder Sie sorgen für einen Brand und zerren die Helfer aus ihrem Fahrzeug. Fahren Sie damit raus aufs Land. Dort gibt es nicht so viele verwinkelte Straßen und die freien Flächen bieten sich als Abkürzung an. Die Zeit ist nur in den ersten Stufen etwas knapp, fahren Sie also vorsichtig und vermeiden Sie Polizeikontakt. Schalten Sie auch die Sirene ein, damit die freundlichen Verkehrsteilnehmer ausweichen. Die zwölf Stufen bescheren Carl insgesamt knapp 50.000 Dollar und ewige Feuerresistenz. Unser Tipp auch für schnelles Geld zwischendurch!

Krankenwagenmission

Beginnen Sie den Rettungsdienst am Krankenhaus in Montgomery (Red County). Da die Zeit hierbei knapp ist, müssen Sie die Routen sorgfältig planen. Werfen Sie einen Blick auf die Karte und laden Sie das Fahrzeug zunächst mit den am weitesten entfernten Patienten voll. Diese verschaffen Ihnen einen größeren Zeitbonus, sodass es am Ende nicht eng wird. Falls ein Verletzter getötet wird, ist die Mission gescheitert. Halten Sie also Abstand und die Handbremse gezogen, damit das Auto nicht zurückrollt. Ansonsten gilt dasselbe wie für die Feuerwehrmission. Besonders einfach wird es, sobald San Fierro freigeschaltet ist: Angel Pine ist so weit von der nächsten Stadt entfernt, dass alle Patienten direkt im Ort warten.

Bürgerwehrmission

Bestanden ist die Mission nach der Stufe 12. Sie geht aber weiter, solange Sie möchten oder können. Bis zu drei Wagen samt deren schwer bewaffneter Besatzung sind pro Runde unter Zeitdruck zu eliminieren. Mit Polizeifahrzeugen ist dies die schwerste der Blaulichtmissionen, im Kampfhubschrauber (Hunter) oder einem Panzer (Rhino) dagegen ein Klacks. Entweder Sie rekrutieren einige Gangmitglieder, die mit ins Auto steigen und Sie unterstützen, oder Sie besorgen sich die schweren Maschinen. Den Hunter bekommen Sie, wenn alle Übungen der Flugschule mit 100 Prozent abgeschlossen wurden. Aber vielleicht können Sie auch einen Rhino abgreifen, der beim höchsten Fahndungslevel zum Einsatz kommt.

Taximission

Sie müssen mindestens 50 mutige Fahrgäste ans Ziel bringen. Suchen Sie auch hierbei die günstigste Strecke auf der Karte. Das muss nicht in einem Rutsch passieren; aber je mehr Kunden Sie ohne Unterbrechung abfertigen, desto höhere Beträge werden Ihnen nach je fünf Fahrten gutgeschrieben.

Zuhältermission

Die Missionen sind wie Taxifahren, nur mit genügend Zeit. Dementsprechend ist eine defensive und möglichst unfallfreie Fahrweise angebracht. Allerdings müssen Sie gelegentlich Freier aus dem Weg räumen. Eine Pistole mit Schalldämpfer leistet hierbei gute Dienste, ohne die Aufmerksamkeit der Polizei zu wecken. CJ bekommt hierfür bis zu 15.000 Dollar (nach Abschluss der Stufe 10) und anschließend lächerlich wenig Geld fürs Vergnügen mit Prostituierten.

Austern sammeln

Nutzen Sie die Suche nach den Muscheln auch gleich dazu, um nebenbei CJs Lungenvolumen zu vergrößern. Spätestens für die Hauptmission „Amphibious Assault“ wird er das ohnehin benötigen. Tauchen Sie dazu immer erst auf, wenn die Luft tatsächlich fast aufgebraucht ist.

Geiz macht geil

Die richtige Kleidung verschafft ordentlich Sexappeal und lässt Frauenherzen höher schlagen. Nebenbei bringt man Ihnen dadurch noch ein wenig mehr Respekt entgegen. Und das alles muss nicht mal teuer sein: Kaufen Sie bei Binco eine grüne Jeans und ein grünes Kopftuch (hinten gebunden). ProLabs hat schicke Midtop-Sneaker und eine einfache, aber wirkungsvolle Sonnenbrille im Angebot. Im SubUrban bekommen Sie den Rockstar-Kapuzenpulli, eine silberne Kubaner-Kette und die schwarze Face-Uhr. Auf diese Weise stellen Sie für schlappe 870 Dollar ein annähernd maximal überzeugendes Outfit zusammen. Von Didier Sachs gäbe es bei dem Budget gerade mal einen Strohhut. Zum Abschluss der Typberatung empfehlen wir einen feschen Haarschnitt für 500 Dollar: entweder der schlichte Groove-Schnitt im Salon Marina (Los Santos) oder eine auffällige Cornrow-Frisur von Old Reece's (Los Santos, Idlewood). Noch etwas mehr Eindruck schindet Carl mit Tätowierungen an allen möglichen Körperstellen; allerdings kostet das auch mindestens 875 weitere Dollar.



Kuriermissionen

Planen Sie die Strecke vor der Abfahrt. Dann reicht die vorgegebene Zeit locker aus, um vor den Zustellpunkten anzuhalten und erst in sicherer Position abzuwerfen. Ein hoher Fahrrad- bzw. Motorradskill verhindert, dass Carl schon bei kleinen Kollisionen unfreiwillig absteigen muss. Hierfür winken knapp 10.000 Dollar plus 2.000 Dollar täglich.

G



MY PIMP-RIDE Jede solide Zuhälterkarriere beginnt am Steuer eines Broadways. Sobald Sie in einen solchen Wagen steigen, kann diese Nebenmission starten.



TERMINATOR Mit der Minigun holen Sie selbst Kampfhubschrauber in zwei Sekunden vom Himmel. Auch prima geeignet als Meinungsverstärker bei Revierkämpfen.

Nebenmissionen im Überblick

Ortsunabhängig

	MISSION	WANN?
	Feuerwehrmission: Stufe 12	Sofort (Löschfahrzeug)
	Krankenwagenmission: Stufe 12	Sofort (Rettungswagen)
	Zuhältermission: Stufe 10	Sofort (Broadway)
	Taximission: 50 Fahrgäste	Sofort (Taxi)
	Bürgerwehrmission: Stufe 12	Sofort (Polizeifahrzeuge, Hunter, Rhino)

Los Santos

	MISSION	WANN?
	Austern sammeln (Nr. 1 bis 17)	Sofort
1	Kuriermission: Roboi's Food Mart	Sofort (BMX vor dem Laden)
2	Fitnessstudio: Boxen	Nach Muskelaufbau
3	BMX-Challenge: Skaterpark	Radskill über 20 %
	100 Graffiti sprühen	Nach Mission „Tagging Up Turf“
4	Stadionrennen: 8-Track	Wenn Fahrerskill leicht erhöht ist

San Fierro

	MISSION	WANN?
	Austern sammeln (Nr. 18 bis 34)	Sofort
22	Kuriermission: Hippy Shopper	Sofort (Freeway vor dem Laden)
5	Fitnessstudio: Martial Arts	Nach Muskelaufbau
6	Stadionrennen: Chaos-Derby	Wenn Fahrerskill ausreichend ist
10	NRG-500 Challenge: Trockendock	Sofort
7	Chilliad-Challenge: 3 Rennen	Radskill über 40 %, zwischen 7 und 18 Uhr
8	Truckermission (Stufe 1 bis 6)	Nach Mission „Tanker Commander“
9	Fahrschule: 12 Übungen	Nach Mission „Deconstruction“
43	Parkboy-Mission: Hotel	Nach Mission „555 WE Tip“
	50 Fotos knipsen	Nach Mission „Photo Opportunity“
10	Bootsschule: 5 Übungen	Nach Mission „Pier 69“
11	Export (Fahrschule abgeschlossen!)	Nach Mission „Customs Fast Track“

Las Venturas

	MISSION	WANN?
	Austern sammeln (Nr. 35 bis 50)	Sofort
12	Kuriermission: Burger Shot	Sofort (Faggio vor dem Laden)
13	Fitnessstudio: Kickboxen	Nach Muskelaufbau
8	Truckermission (Stufen 7 und 8)	Sofort
	50 Hufeisen sammeln	Sofort
14	Zugmission: 2 Stufen	Sofort, an allen Bahnhöfen
15	Schießstand: 4 Stufen	Sofort, in größeren Ammu-Nation-Filialen
16	Motorrad-Fahrschule: 6 Übungen	Sofort
17	Stadionrennen: Dirt Track	Fahrerskill über 50 %, nur Mo. und Mi.
17	Stadionrennen: Kickstart	Motorradskill über 50 %, außer Mo. und Mi.
18	Flugschule: 10 Übungen	Nach Mission „Verdant Meadows“
19	Steinbruch-Mission	Nach Mission „Explosive Situation“

Außerdem erforderlich

	MISSION	WANN?
	Straßenrennen	Fahrschule abgeschlossen, Info über Handy
20	• Los Santos: 6 Rennläufe	
21	• San Fierro: 6 Rennläufe	
22	• Las Venturas I: 4 Rennläufe	
23	• Las Venturas II: 6 Rennläufe	
	Alle Verstecke kaufen	Sobald die Häusersymbole grün werden
	104 Hauptmissionen abschließen	Nach und nach ...

Freiwillige Missionen

	MISSION	WANN?
	70 Monsterstunts absolvieren	Sofort
25	Einbruchmission (im Boxville)	Nach Mission „Home Invasion“, 20 bis 6 Uhr
26	Triathlon I (Santa Maria Beach)	San Fierro zugänglich, Samstag/Sonntag
27	Triathlon II (Palomino Creek)	Las Venturas zugänglich, Samstag/Sonntag
28	Lowrider-Treffen (El Corona)	Nach Mission „Cesar Vialpando“, Unity St.
	Freundinnen bezirzen	Sofort, zwei pro Stadt (teils missionsbedingt)
	Glücksspiel	Sofort, in allen Casinos und Wettbüros
	Billard	Sofort, in ausgesuchten Bars
	Tanzen	Nach Mission „Life's a Beach“, Clubs
	Strip-Club und Arcadespiele	Sofort, falls Sie genug Geld oder Zeit haben



X Fotos
X Graffitis
X Austern
X Exportfahrzeuge
X Hufeisen

G

Revierkämpfe leicht gemacht

Die Ausrüstung

In jedem Fall ist es hilfreich, bei bester Gesundheit und mit maximaler Rüstung in den Kampf zu ziehen. Absolvieren Sie also vorher möglichst die drei „Blaulichtmissionen". Sobald Sie alle Graffiti gesprüht haben, ist der schnelle und grenzenlose Nachschub an Molotowcocktails gesichert – einfach dauernd in Carls Küche abspeichern und welche mitnehmen. Nach der späten Hydra-Mission „Vertical Bird" erscheinen übrigens beim Speicherpunkt an Mike Torenos Ranch in Tierra Robada sämtliche schweren Waffen: Flammenwerfer, normaler und wärmegesteuerter Raketenwerfer und die Minigun mit respektablen 500 Schuss Munition. Die hilft auch!

Der Ort

Um kleine Gebiete zu erobern, müssen Sie die Gegner manchmal erst dorthin locken – auch wenn diese nur auf der falschen Straßenseite stehen. Entweder Sie gesellen sich dafür zu einer feindlichen Gruppe, bis diese sauer wird und Ihnen zum gewünschten Ort folgt. Oder Sie warten und halten Fahrzeuge mit Gangmitgliedern an. Achten Sie vor dem Angriff aber unbedingt darauf, dass kein Polizist in der Nähe ist. Er und seine Kollegen würden für unnötigen Stress sorgen. Mit der schallgedämpften Pistole schalten Sie unauffällig einzelne Leute aus. Gruppen werden mit Molotowcocktails erledigt. Die bestandene Krankenwagenmission schützt Sie dabei.

Die Taktik

Sobald der Krieg erklärt ist, stellen Sie sich an eine Kreuzung. Schlimmstenfalls werden Sie von zwei Seiten angegriffen und flüchten dann in die freie Richtung. Aus sicherem Abstand wirft CJ nun die brennenden Flaschen in die Horde oder mäht mit der Minigun alles nieder. Merken Sie sich auch, wo die Meute aufgetaucht ist, denn dort liegen bei Bedarf Rüstung und/oder „Medizin" bereit. Damit das frisch eroberte Gebiet auch sicher unter Ihrer Kontrolle bleibt, speichern Sie im Angriffsfall einfach ab und die Gefahr ist gebannt.

Kampfstile erlernen

Vor dem Training muss sich CJ erst einmal genug Muckis antrainieren. Je stärker er ist, desto schneller bleiben seine Gegner am Boden liegen. Wenn Carl immer genug Fettreserven hat, verringert sich sein Muskelanteil nicht und die Übungen müssen nicht für das nächste Fitnessstudio wiederholt werden.

BMX und NRG-500 Challenge

Steigen Sie auf das jeweilige Zweirad (siehe Karte) und es geht los. Passieren Sie erst die schnell zu erreichenden Checkpoints, um genügend Zeit für die schwierigen Schikanen zu sammeln. Ein voller Fahrradskill ist schnell antrainiert und erleichtert die BMX-Mission ungemein, da höhere Sprünge aus dem Stand möglich werden.

Graffiti sprühen

Eine Farbdose befindet sich in Carls Schlafzimmer im ersten Stock. Tragen Sie neutrale Kleidung und bleiben Sie nicht zu lange in einem Gebiet, damit die feindlichen Gangmitglieder nicht sofort angreifen.

Parkboy-Mission

Nutzen Sie die Lücke auf dem Bürgersteig als Abkürzung. Die Fahrzeuge nicht zu beschädigen hat oberste Priorität, gerades Einparken bringt ebenfalls wertvolle Sekunden. Anschließend ist ein Sprint angesagt. Mit genügend Kondition schnappt Carl den anderen Parkboys locker die Kunden vor der Nase weg. Sie können die Kollegen auch einfach abservieren. Hierfür wird Ihnen zwar etwas Zeit abgezogen, dafür gibt es bis zur nächsten Runde keine Konkurrenz.

Fotos knipsen

Beim Blick durch den Sucher wird vor jedem Motiv ein kleines Kamerasymbol sichtbar. Dieses muss unbedingt mit abgelichtet werden, damit der Schnappschuss gewertet wird. Allerdings darf die Entfernung zum gesuchten Punkt nicht zu groß sein, sonst erscheint das Symbol selbst bei vollem Zoom nicht. Zur Erleichterung der Suche sind die interessanten Punkte nach Mitternacht einige Minuten lang von einem leuchtenden Schimmer umgeben.

Exportfahrzeuge beschaffen

Halten Sie mithilfe unserer Checkliste Ausschau nach den geforderten Vehikeln. Fehlende Fahrzeuge holen Sie an den eingezeichneten Punkten ab. Einige Standorte werden allerdings erst zu Beginn der Mission und nur bis zum gelungenen Export besetzt. Dabei kann es einige Überraschungen geben: Falls ein Auto nicht an seinem vermuteten Platz ist, suchen Sie in der Umgebung oder kommen später wieder. Verschlossene Fahrzeuge können abgeschleppt werden. Einfacher ist es jedoch, sie zu zerstören und eine Runde um den Block zu laufen. Der Nachfolger ist fast immer zur Abfahrt bereit. Achtung: Alarmanlagen verstummen zwar nach kurzer Zeit, lassen aber in der Nähe patrouillierende Polizisten tätig werden.

Fahrzeuge exportieren

Besuchen Sie in jedem Fall vor der Abgabe das Pay'n'Spray gegenüber der Werkstatt. Nur ein Wagen im Topzustand bringt den maximalen Erlös. Außerdem werden Sie so lästige Gesetzeshüter los. Von dort geht es im Schneckentempo zum Exportkran. Vorsicht: Auch dieser kann bei unvorsichtiger Benutzung Schaden anrichten. Geübte Fahrer nehmen deshalb die Treppe. Nutzen Sie nach der Abgabe das Motorrad der NRG-500 Challenge am Trockendock, um schnell wieder mobil zu sein. 30 abgelieferte Fahrzeuge samt Abschlussprämie stocken die Portokasse um fast 1.500.000 Dollar auf.

Hufeisen einsammeln

Sie können sich zwar sofort nach Freischaltung von Las Venturas auf die Suche machen, aber einige der Pferdeschuhe sind ohne Jetpack nicht zu erreichen. Sobald alle Hauptmissionen am Flugzeugfriedhof bewältigt sind, erscheint dieses Fluggerät dort und es kann losgehen. Der Abstand zum Boden bestimmt dabei die maximale Flughöhe. Um auf das „Emerald Isle"-Hochhaus (Nr. 35) zu gelangen, müssen Sie also stückweise von einer Dachebene auf die nächsthöhere schweben. Zur Belohnung gibt es mehr Erfolg bei Glücksspielen sowie Bombenrucksäcke, MP5, M4 und eine automatische Schrotflinte vor dem Casino „Four Dragons".

Zugmission

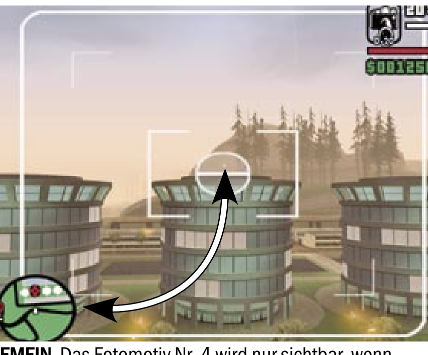
Sie müssen mit dem Güterzug zweimal je eine komplette Runde um San Andreas zurücklegen, um diese Aufgabe erfolgreich abzuschließen. Die Waggons entgleisen selbst bei der schärfsten Kurve erst ab 45 km/h. Beschleunigen Sie also auf 43 bis 44 Sachen und die Fracht kommt garantiert heil an. Etwa 300 Meter vor dem Ziel legen Sie eine Vollbremsung hin, um dann ohne Zeitdruck in die Markierung zu rollen. Dafür erhalten Sie einmalig 50.000 Dollar. (rb)



KINDERSPIEL Mit dem Hunter-Hubschrauber wird die Bürgerwehrmission mühelos und lukrativ erledigt.



ADLERAUGE Man muss schon genau hinsehen, um das orangefarbene Graffiti (Nr. 49) zu finden.



GEMEIN Das Fotomotiv Nr. 4 wird nur sichtbar, wenn Sie den Abhang gegenüber ein Stück hinuntergehen.

Alle Orte der Sammelaufgaben im Überblick – Graffiti (Los Santos)

- ☐ 1 Am Brückenpfeiler westlich
- ☐ 2 Hinter dem Geländer an der Wand
- ☐ 3 An der Brücke
- ☐ 4 An der Hauswand
- ☐ 5 Ziegelmauer im Hinterhof
- ☐ 6 Hauswand im Hinterhof
- ☐ 7 Hauswand beim Wohnblock
- ☐ 8 Am Eckhaus
- ☐ 9 In der Nische der Hauswand
- ☐ 10 Innen an der Mauer
- ☐ 11 Am Eckhaus
- ☐ 12 An der Seitenwand des Kanals
- ☐ 13 An der auffällig besprühten Wand
- ☐ 14 Rückseite des Waschstraßen-Schildes
- ☐ 15 In der Fensternische
- ☐ 16 Wand am Supermarkt-Parkplatz
- ☐ 17 Seitenwand im Motelgelände
- ☐ 18 Wand am Drive-Thru-Imbiss
- ☐ 19 Beim „Sushi Man" an der Mauer
- ☐ 20 „98-Cent-Shop" an der Seitenwand
- ☐ 21 Am Los Santos Forum
- ☐ 22 An der Hauswand
- ☐ 23 Meerseite der Strandmauer
- ☐ 24 An der Garageneinfahrt
- ☐ 25 Mauer am Baskettballfeld
- ☐ 26 Mauer des Elektrizitätswerks
- ☐ 27 Seitenwand des Kanals
- ☐ 28 Auf der Eckmauer
- ☐ 29 Am Brückenpfeiler
- ☐ 30 Bei der Lagerhalle
- ☐ 31 Holzwand bei den Containern
- ☐ 32 Über dem Eingang des Tunnels
- ☐ 33 Am Flughafentower südlich
- ☐ 34 Am grünen Holzzaun
- ☐ 35 An der Hauswand
- ☐ 36 Über der Haustür
- ☐ 37 An der Ecke der Bar
- ☐ 38 Am Supermarkt
- ☐ 39 An der Hauswand
- ☐ 40 Brückenseite im Kanal
- ☐ 41 Neben einem Durchgang
- ☐ 42 Unten im Parkhaus neben dem Ausgang
- ☐ 43 Hauswand an der Straßenseite
- ☐ 44 Wand oben beim East-Pacific-Haus
- ☐ 45 In der Einfahrt (gegenüber der Einbrechermission)
- ☐ 46 In der Seitengasse eines Hauses
- ☐ 47 An der Villa, Nordseite
- ☐ 48 Zwischen zwei Häusern
- ☐ 49 An der großen Treppe, auf Straßenhöhe
- ☐ 50 Im Hinterhof
- ☐ 51 An der Mauer, Straßenseite
- ☐ 52 In einer engen, verwinkelten Gasse
- ☐ 53 In der gleichen Gasse wie Graffito Nr. 52
- ☐ 54 Im Hinterhof des Häuserblocks
- ☐ 55 Wand in der Mitte der S-Kurve
- ☐ 56 Tunnelwand der Waschstraße
- ☐ 57 Hinter dem Geländer
- ☐ 58 Auf dem Dach gegenüber Cluckin' Bell
- ☐ 59 Beim Mexikaner an der Ecke
- ☐ 60 Hinterwand des Cluckin' Bell
- ☐ 61 Seitenwand des Schnapsladens
- ☐ 62 In der Tiefgarage
- ☐ 63 Kurz hinter dem Eingang des Zugtunnels
- ☐ 64 Rückseite des Hauses
- ☐ 65 In einer schmalen Gasse
- ☐ 66 In einer anderen schmalen Gasse
- ☐ 67 Wand senkrecht zur Straße
- ☐ 68 Seitenwand des Hotels
- ☐ 69 Innenseite der Ziegelmauer
- ☐ 70 Am Holzzaun in der Gasse
- ☐ 71 An der Kirche/Kapelle
- ☐ 72 An der Wand in einer Garage
- ☐ 73 Hinter Büschen am Krankenhaus
- ☐ 74 Im Skaterpark, obere Ecke des Holzzauns
- ☐ 75 In der engen Gasse
- ☐ 76 Unter der Brücke im Glen Park
- ☐ 77 Im Innennhof der Wohnhäuser
- ☐ 78 Am Brückenpfeiler unter dem Autobahnkreuz
- ☐ 79 Neben den Mülltonnen am großen Parkplatz
- ☐ 80 Am Ende der Treppe
- ☐ 81 Ecke des Hochhauses
- ☐ 82 Auf dem großen Platz
- ☐ 83 Südlich des Polizeireviers
- ☐ 84 Am großen, alten Gebäude
- ☐ 85 Südseite des Gebäudes „Regal"
- ☐ 86 Auf dem Balkon
- ☐ 87 Neben einem südlichen Eingang ins Glashaus
- ☐ 88 An der Hausecke
- ☐ 89 Am Eckhaus
- ☐ 90 Am Haus an der Ecke
- ☐ 91 Ende der Passage im ersten Stockwerk
- ☐ 92 Auf dem Dach mit den Klimaanlagen im Hof
- ☐ 93 Am Ende der Treppen beim Holzsteg
- ☐ 94 An der Ziegelwand in der Gasse
- ☐ 95 Seitenwand am „Vinyl Countdown"
- ☐ 96 Am Ende des Stegs
- ☐ 97 Unten am Strand
- ☐ 98 An der abgeschrägten Hausecke
- ☐ 99 An der stinknormalen Hausecke
- ☐ 100 Oben auf dem Observatorium

G

Fotomotive (San Fierro)

- ☐ 1 Hoch oben über dem Anfang der Brücke
- ☐ 2 Der große Sendemast
- ☐ 3 Die Turmuhr des Palastes
- ☐ 4 Über dem zweiten Turm (von Norden) – siehe Bild!
- ☐ 5 Über der Glaskuppel
- ☐ 6 Das Schild über der Flughafenzufahrt
- ☐ 7 Über der Mitte der Brücke
- ☐ 8 Zwischen den Tanks (über dem Raketenwerfer)
- ☐ 9 Die Spitze des Flughafentowers
- ☐ 10 Hoch über dem Trockendock
- ☐ 11 Vor den beiden Silos von „Solarin Industries"
- ☐ 12 Das Glasdach über den Gleisen
- ☐ 13 An der Spitze des Krans
- ☐ 14 Auf dem Baseballfeld
- ☐ 15 Das Schild „Finalbuild Construction"
- ☐ 16 „Hashbury & Garcia Joint Festival"-Banner
- ☐ 17 Über dem Haupteingang des Country Clubs
- ☐ 18 Der Tennisplatz, über einem Netz
- ☐ 19 Über einem Grabstein zwischen Bäumen, Mitte
- ☐ 20 Die Spitze des Turms
- ☐ 21 Über der Programmtafel des Kinos
- ☐ 22 Der „Hippy Shopper"-Laden (Kuriermission)
- ☐ 23 Unter dem Vordach des Hoteleingangs
- ☐ 24 Die Hinterseite des Hotels, mittlere Höhe
- ☐ 25 Am Haupteingang des Rathauses
- ☐ 26 Die Rathauskuppel, Rückseite
- ☐ 27 Der Schornstein des Backsteingebäudes
- ☐ 28 Hausecke, vor dem chinesischen Dach
- ☐ 29 Sehr hoch am Turm eines Geschäftshauses
- ☐ 30 Hoch oben zwischen den Stangen vor dem Gebäude
- ☐ 31 Zwischen zwei Türmen des weißen Hochhauses
- ☐ 32 Das „X" der Xoomer-Tankstelle
- ☐ 33 Über dem Bordgeschütz
- ☐ 34 Die Mitte des ersten Trägers der Brücke
- ☐ 35 An der Spitze des zweiten Trägers
- ☐ 36 Das Kunstwerk im Zombotech-Gebäude
- ☐ 37 Das Tor zu Chinatown
- ☐ 38 Über dem Eingang des „Supa Save"-Marktes
- ☐ 39 Der Donut über dem „Tuff Nut" Schild
- ☐ 40 Das Burger-Shot-Logo
- ☐ 41 In der Mitte der Serpentinen
- ☐ 42 Vor der Statue
- ☐ 43 Die Antennenspitze des Hotels (Parkboy-Mission)
- ☐ 44 Die Mitte des Hochhauses mit den Diagonalstreben
- ☐ 45 Über der Tunneleinfahrt
- ☐ 46 Die Felsformation im Wasser
- ☐ 47 Das Schild „Pier 69"
- ☐ 48 Über dem U-Boot
- ☐ 49 Vor dem Radarmast des Schiffes
- ☐ 50 Die zweite Querstrebe von unten des ersten Trägers

Hufeisen (Las Venturas)

- ☐ 1 Vor dem Rollfeld
- ☐ 2 Ein Stück über dem Flugplatzboden schwebend
- ☐ 3 Hinter der Lagerhalle
- ☐ 4 Vor dem rechten Eingang des Gebäudes
- ☐ 5 An dem Punkt, wo sich die Wege kreuzen
- ☐ 6 Im Hinterhof beim „Sumo"-Lagerhaus
- ☐ 7 Vor der südöstlichsten Laderampe
- ☐ 8 Auf dem Dach der „Blackfield Chapel"
- ☐ 9 Unter der Brücke
- ☐ 10 Im Garten hinter einem Haus
- ☐ 11 Auf dem Garagendach des Casinos
- ☐ 12 Vor der Rückwand des Flughafengebäudes
- ☐ 13 In einer Nische
- ☐ 14 Auf der Spitze der Pyramide
- ☐ 15 Auf dem Flachdach eines Turmes
- ☐ 16 Auf dem Schild des „Come-A-Lot"
- ☐ 17 Neben der Mülltonne im Vorgarten eines Hauses
- ☐ 18 Neben dem Kirchturm auf dem Dach
- ☐ 19 Über dem Müllcontainer hinter dem Lagerhaus
- ☐ 20 Auf dem kleinen Balkon des roten Hauses
- ☐ 21 Auf dem Sims der Säulenmauer
- ☐ 22 Auf dem dritten Deck des Parkhauses in einer Ecke
- ☐ 23 Über den Stromleitungen
- ☐ 24 Auf dem Balkon über „ZIP"
- ☐ 25 Hinter dem Schild von „Venturas-Steaks"
- ☐ 26 Auf dem Dach von „Clowns Pocket"
- ☐ 27 Zwischen Parkhaus und 24/7
- ☐ 28 Auf dem oberen Balkon des Hotels
- ☐ 29 Auf dem Dach des Hauses
- ☐ 30 Auf dem Dach neben dem Steakhouse
- ☐ 31 Auf einem der Container
- ☐ 32 Auf der Mauer neben dem Restaurant
- ☐ 33 Am Fuße des „Willkommen"-Schildes
- ☐ 34 Im Eingangsbereich eines Hauses
- ☐ 35 Auf der Dachterasse des Golfclubs
- ☐ 36 Im Swimmingpool
- ☐ 37 Am Eingang zum Tennisplatz
- ☐ 38 Ganz oben auf dem Emerald-Isle-Hochhaus
- ☐ 39 Hinter einer Mauer neben dem Souvenirshop
- ☐ 40 Auf dem Dach des Souvenirshops
- ☐ 41 Neben dem Parkhaus
- ☐ 42 Unter einem Wasserfall (Auster gleich mitnehmen)
- ☐ 43 Vor dem Casinoschild
- ☐ 44 Im Eisenbahntunnel (von Norden kommend)
- ☐ 45 Auf dem Dach der „Erotic Wedding Chapel"
- ☐ 46 Bei den Garagen
- ☐ 47 Weiter südlich bei den Garagen
- ☐ 48 Vor dem Totenkopf von „Pirates in Men's Pants"
- ☐ 49 Hinter dem Shoppingkomplex
- ☐ 50 Im Hotelpool (da schwimmt auch eine Auster)

Austern (San Andreas)

- ☐ 1 Im Teich des Glen-Parks
- ☐ 2 Im Swimmingpool des Hauses
- ☐ 3 Unter einer Brücke
- ☐ 4 Vor dem Leuchtturm
- ☐ 5 Unter einer Überführung
- ☐ 6 Etwa auf Höhe des Tunneleingangs
- ☐ 7 Direkt vor der Küste
- ☐ 8 Unter der Brücke
- ☐ 9 Unter der kleinen Brücke
- ☐ 10 Neben der Anlegestelle
- ☐ 11 Am Ende des Stegs
- ☐ 12 Unter der Brücke auf halbem Weg
- ☐ 13 Im Wasser
- ☐ 14 Am Ende des Stegs, vor dem Rollstuhl
- ☐ 15 Etwas weiter von der Küste entfernt
- ☐ 16 Zwischen den beiden Brücken
- ☐ 17 Unter der Brücke
- ☐ 18 Zwischen den Küsten
- ☐ 19 Unter der Eisenbahnbrücke
- ☐ 20 Zwischen den Autobahnen
- ☐ 21 Am Ende des Sandstrandes
- ☐ 22 Unter der Holzbrücke
- ☐ 23 Beim Brückenpfeiler
- ☐ 24 Mitten unter der Brücke
- ☐ 25 Unterhalb der Brücke
- ☐ 26 In einem kleinen See
- ☐ 27 Am Heck des Transportschiffes
- ☐ 28 Im mittleren Dock (Achtung, Sperrgebiet!)
- ☐ 29 Vor dem Schiff (Achtung, Sperrgebiet!)
- ☐ 30 Am Ende der Startbahn
- ☐ 31 Unter der Mitte der Brücke am Pfeiler
- ☐ 32 Vor dem Schiff
- ☐ 33 Am Bug des Schiffes, sehr tief (Lungenvolumen!)
- ☐ 34 Am ersten Brückenpfeiler
- ☐ 35 Zwischen Brückenpfeiler und Festland
- ☐ 36 Vor der Felsspitze neben der Bucht
- ☐ 37 Dort, wo die Straße direkt ans Wasser angrenzt
- ☐ 38 Am Ende der Bucht
- ☐ 39 Im Bootshaus
- ☐ 40 Am Ende der Bucht
- ☐ 41 Beim westlichen Ausleger des Damms
- ☐ 42 Unter einem der Wasserfälle
- ☐ 43 Unter der Holzbrücke
- ☐ 44 Ein Stück hinter dem Ende des Stegs
- ☐ 45 Vor dem kleinen Strand
- ☐ 46 Hinter dem Boot
- ☐ 47 Im nördlichen Burggraben
- ☐ 48 Vor dem Totenkopf von „Pirates in Men's Pants"
- ☐ 49 Im Swimmingpool des Hotels
- ☐ 50 Im Hotelpool, so wie das Hufeisen

Alle Fahrzeuge, die in San Fierro exportiert werden können – Standorte und Suchhilfen

Patriot 1



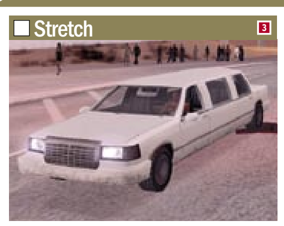
Normalerweise wird dieses Fahrzeug gut im Sperrgebiet und am Easter Basin bewacht. Zum Export erscheint es aber auch bei Easter Bay Chemicals (SF).

Sanchez 2



Die leichte Crossmaschine ist in San Andreas allgegenwärtig. Falls Sie keine aus Angel Pine mitgenommen haben, finden Sie eine in Hashbury (SF).

Stretch 3



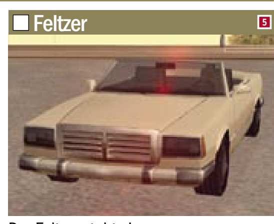
Leider ist der Stellplatz der Limousine hinter Wangs Autohaus nicht immer besetzt. Falls Sie zwischendurch (z. B. in Hashbury) eine sehen, schlagen Sie zu.

Remington 4



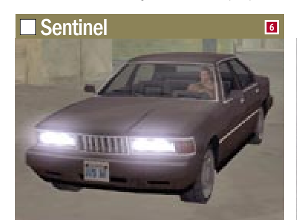
Meistens werden Sie auf dem Parkplatz der Unity-Station (LS), wo auch die Lowrider-Wettbewerbe stattfinden, fündig, ansonsten in deren Umgebung.

Feltzer 5



Der Feltzer steht einsam am südöstlichen Zipfel von Flint County auf dem Parkplatz eines Autobahnmotels. Häufig gesehen auch in Financial (SF).

Sentinel 6



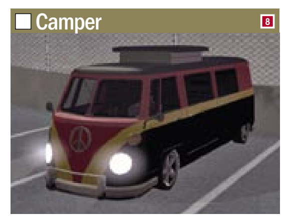
Vor den Filmstudios in Los Santos (Vinewood) wartet dieser Schlitten auf Abholung. In der Gegend um Commerce (LS) ist er auch oft zu finden.

Admiral 7



Diese robuste Diplomatenkutsche steht üblicherweise auf einem Parkplatz in Los Santos im Bereich Conference. Häufig auch in allen Geschäftsvierteln.

Camper 8



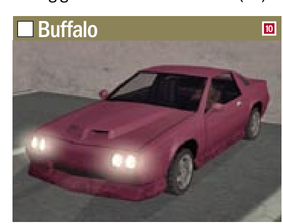
Der Bully hat seinen festen Platz in einem Hinterhof von Hashbury, Los Santos. Die Küstenautobahn ist ebenfalls voll mit diesen Minibussen.

Infernus 9



Auch zu diesem Vehikel ist die Anreise nicht weit: In Paradiso, dem Nordwesten von San Fierro, steht er vor der Garage eines Einfamilienhauses.

Buffalo 10



Vor Catalinas Hütte in Red County haben Sie ihn bestimmt schon bewundert und Probe gefahren. Im King's Parkhaus (SF) steht auch einer.

Slamvan 11



Der extrabreite Lowrider ist in den Gettos von Los Santos unterwegs. Unweit der Unity Station steht er, wie andere Autos seiner Art, an der Staße.

Blista Compact 12



Der Blista wird auf dem Flughafengelände von San Fierro verwahrt. Falls Sie dort noch keinen Zutritt haben, warten Sie einfach davor.

Stafford 13



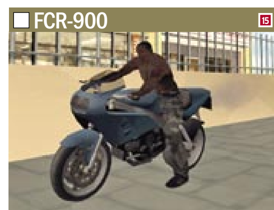
Der eindeutig nach britischem Vorbild gefertige Straßenkreuzer wartet vor dem Hotel in King's (San Fierro) geduldig auf seinen neuen Besitzer.

Sabre 14



Diese Kutsche ist bei feindlichen Gangmitgliedern sehr beliebt. Sie wollen keinen Streit? Dann holen Sie ihn vom Baseball-Parkplatz Garcia.

FCR-900 15



Schaffen Sie alle Übungen der Motorrad-Fahrschule mit Silbermedaille und sie steht vor der Tür. Auch im Nordosten von Las Venturas.

Cheetah 16



Warten Sie eine Weile in Paradiso, San Fierro, und es kommt einer vorbei. Der ständige Aufenthaltsort vor dem Export ist jedoch Prickle Pine, Las Venturas.

Rancher 17



Die Bewohner ländlicher Gegenden schwören auf den allradgetriebenen Pickup. Suchen Sie in Red, Bone oder Flint County nach dem Rancher.

Stallion 18



Das hübsche Cabriolet wird regelmäßig auf dem Parkplatz vor dem Supa-Save-Markt in Santa Flora, San Ferrino, abgestellt. Falls nicht: später schauen.

Tanker 19



Prägen Sie sich den Kühlergrill des Tankers ein, um ihn nicht mit dem Linerunner zu verwechseln. Besonders um Angel Pine sind etliche unterwegs.

Comet 20



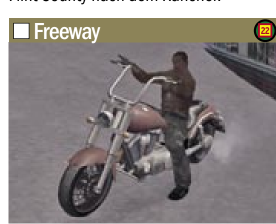
Bei den Tennisplätzen im Südwesten von San Fierro taucht dieser Sportwagen besonders oft vor dem Avispa Country Club auf.

Blade 21



Kein Besuch von Los Santos vergeht, ohne dass irgendwo ein Blade auftaucht. In El Corona parken gleich zwei Exemplare dicht beieinander.

Freeway 22



Der Platz vor dem Hippy Shopper in San Ferrino hat einiges zu bieten: Kuriermission, Fotomotiv und natürlich auch das Easy-Rider-Einsatzfahrzeug.

Mesa 23



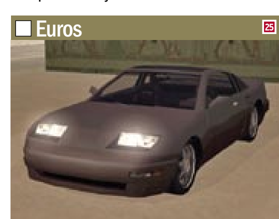
Wenn Sie die Chilliad-Challenge gewinnen konnten, erwartet Sie der Mesa am Fuße des Berges. Mit etwas Glück steht er aber schon vorher da.

ZR-350 24



Dieser Sportwagen fällt vor allem durch seine tagsüber kaum sichtbaren Scheinwerfer auf. Heimat: vor dem Ring Master (LV) und hinter dem Flughafen.

Euros 25



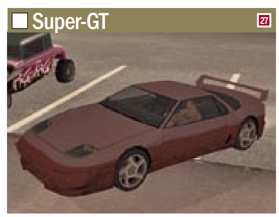
Der Euros steht nur bis zu seinem Export vor dem Camel's Toe Casino in Las Venturas. Danach taucht er dort nur noch ganz selten oder nie mehr auf.

Banshee 26



Den Streifen auf der Motorhaube teilt sich der Banshee mit dem ähnlich schnellen Bullet. Neben dem Fitnessstudio (LS) steht der richtige.

Super-GT 27



Da die Fahrschule vor der Export-Mission mindestens auf Bronze abgeschlossen werden musste, holen Sie diese Belohnung dafür dort ab.

Journey 28



Auf dem Mount Chilliad und bei den Filmstudios Los Santos stehen diese Wohnmobile. Auf dem Weg dorthin begegnen Ihnen auch einige.

Huntley 29



Falls Sie die Fahrschule auf 100 % abgeschlossen haben, blockiert der Hotknife den Parkplatz des Huntley. Einfach wegsprengen, bis er erscheint.

BF-Injection 30



Dieser Buggy ist an vielen Sandstränden zu finden. Der vom Exportkran aus nächste Standort befindet sich im Südwesten von San Fierro.

AUF DER HEFT-DVD

NOTIZEN Per Tool „MapNotes" tragen Sie Informationen einfach in die Weltkarte ein, beispielsweise die Spawnpunkte von bestimmten Gegnern.

ÜBERSICHTLICH Wichtige Orte oder Gegner in Instanzen findet man mit Übersichtskarten des Tools Atlas schneller wieder.

VEREINFACHT Erweiterungen wie Cosmos bereichern das Benutzer-Interface um praktische Zusatzfunktionen, die über Kurzwahltasten und frei konfigurierbare Icons aufgerufen werden können.

In Zusammenarbeit mit



Mod des Monats:

GTA San Andreas + WoW

Praktische Tools und kurzweilige Add-ons, die sich kein Spieler entgehen lassen sollte: Diese Mods vereinfachen und erweitern WoW und GTA: San Andreas.

World of Warcraft und **GTA San Andreas** gehören derzeit zu den meistgespielten PC-Titeln. Auf der aktuellen PC-Games-DVD finden Sie eine Zusammenstellung hilfreicher und witziger Mods für beide Spiele.

World of Warcraft

Cosmos Alpha: Genau genommen ist **Cosmos** keine eigenständige Modifikation, sondern eher eine Sammlung von vielen kleineren Zusätzen für **World of Warcraft**. Zu den Features zählen eine Sammlung von Karten der meisten Instanzen inklusive Markierungen der wichtigsten Charaktere (**Atlas**) und Thottbot, mit dem Sie Informationen aus dem Spiel komfortabel speichern können (unter anderem Position von Personen, Waffenstatistiken). Mithilfe der ebenfalls in der **Cosmos**-Version auf DVD enthaltenen Funktion MapNotes schreiben Spieler eigene Notizen zu Ereignissen oder Orten direkt auf die im Spiel integrierte Weltkarte; die Vermerke sind auch auf der ständig eingeblendeten Mini-Map zu sehen. Insgesamt umfasst die beiliegende **Cosmos**-Fassung 71 Zusatzfunktionen, steuerbar per übersichtlichen Menü im Spiel.

Atlas (deutsch): Wer **Cosmos** nicht verwenden möchte, braucht nicht auf die äußerst hilfreichen Übersichtskarten der Modifikation **Atlas** zu verzichten. Installieren Sie die Erweiterung einfach separat und rufen Sie sie im Spiel über die Eingabe von „/atlas" manuell auf. Der Autor hat alle Inhalte, Menütexte und Namen aus dem Englischen lokalisiert. Sämtliche Karten der aktuellen deutschen Version 0.3 basieren auf der englischen Originalversion v0.95. Zur Installation extrahieren Sie das Zip-Archiv bitte direkt ins Unterverzeichnis „/interface/addons" Ihres **World of Warcraft**-Ordners.

Gatherer: Diese Erweiterung richtet sich an Kräuterkundler, Bergarbeiter und Schatzjäger. Immer wenn Sie einen Schatz, Kräuter oder Erze sammeln, markiert das Programm den Ort auf der Mini-Map, sodass Sie ihn bei späterem Bedarf einfach wiederfinden. Die Konfiguration erfolgt über ein In-Game-Menü.

Quest Fade: Eine kleine Modifikation, die die Verzögerung beim Einblenden von Quest-Texten entfernt.

Sell Value: Nach der Installation dieses Mods haben Sie ständig Zugriff auf Vergleichspreise: Beim Besuch eines Händlers merkt sich **Sell Value** den Verkaufswert Ihrer Gegenstände und stellt sie zum späteren Abruf in einer Liste bereit. Sie öffnen die Übersicht durch die Eingabe von „/inventorylist" oder „/il"; die Funktion kann einer Kurzwahltaste zugewiesen werden.

Weapon Quick Swap: Zum schnellen Wechseln von Waffen legen Sie mit diesem Skript verschiedene Sets an. Legen Sie dazu bitte in **World of Warcraft** zunächst ein neues Makro an. Fügen Sie dann die Zeile „/script WeaponSwap(„main1", „off1", „main2", „off2", ...);" ein. „Main1" und „off1" bezeichnen die beiden Ausrüstungsgegenstände, die Ihr Charakter gerade in der Hand hält; anstelle der beiden letztgenannten Parameter geben Sie die Namen der nach dem Wechsel gewünschten Objekte ein. Achten Sie bitte auf die Groß- und Kleinschreibung.

Stance Sets: Eine Erweiterung zur Anpassung des oben beschriebenen Quick Weapon Swap. Über ein Drag&Drop-System stellen Sie bis zu drei verschiedene Waffenwechsel-Sets pro Körperhaltung ein. Mit der Befehlszeile „/stancesets next" wechseln Sie zum jeweils nächsten Set.



CJ MIT MOD NOCH COOLER

Modifikationen wie „Doppelte Waffen" erhöhen den Coolnessfaktor von CJ nochmals: Er kann dann sogar zwei Sturmgewehre gleichzeitig abfeuern.



FREIHEIT Die Sanga-Modifikation öffnet alle Grenzen, erlaubt Zugriff auf sämtliche Nebenmissionen und maximiert die Charaktereigenschaften.

WEITERE MODS AUF DVD



AUF DVD finden Sie viele weitere Modifikationen zu aktuellen Topspielen, etwa **Half-Life 2** oder **Act of War**.

Half-Life 2: The Hidden Source:
Ein einzelner, nahezu unsichtbarer Spieler tritt gegen bis zu acht Jäger an; lediglich ein schwaches Leuchten deutet die Position des Gesuchten an. Spannendes und schnelles Multiplayer-Versteckspiel.

UT 2004: Air Buccaneers:
Schwebende Piratenschiffe bekriegen sich mit Kanonen und Minen in spannenden, kurzweiligen Luftkämpfen. Viele verschiedene Spielvarianten und neun unterschiedliche Karten.

Außerdem im Mod-Bereich:
- **Act of War**: PC Games Mappack
- **Doom 3**: Map-Pack von Doom3maps.org

GTA San Andreas

Hot Coffee-Mod: Wenn **GTA San Andreas**-Protagonist Carl Johnson seine Freundin auf einen Kaffee einlädt, meint er keine Plauderrunde bei einem Heißgetränk. Stattdessen führt er seine Partnerin ins Schlafzimmer. Aus Jugendschutzgründen blendeten die Entwickler an dieser Stelle des Originals aus. Erst der **Hot Coffee**-Mod aktiviert eine Reihe schlüpfriger Minispiele, bei denen Sie CJ im heimischen Bett mit einer Art Geschicklichkeitsspiel zu Höchstleistungen antreiben. Sichern Sie bitte vor der Installation die Datei main.scm im Unterordner „\data\script" Ihres **GTA**-Verzeichnisses. Anschließend kopieren Sie die main.scm aus dem Zip-Archiv auf der beiliegenden DVD in den oben genannten Ordner. Alte Spielstände sind mit der Modifikation nicht kompatibel. Dafür darf CJ von Anfang an sämtliche Damen von San Andreas zu einem Rendezvous aufsuchen.

Doppelte Waffen: Noch eine Spur cooler wird CJ mithilfe dieses Mods. Neben Pistolen kann der Spielheld auch Sturmgewehre, Schrotflinten und Maschinenpistolen doppelt – das heißt in jeder Hand eine – tragen. Im vorliegenden Archiv sind zwei Fassungen der Datei „weapon.dat" enthalten. Die erste bietet eine größere Auswahl von Waffen, allerdings warnt der Autor vor nicht immer glaubhaften Animationen. Die Bewegungsabläufe sehen bei Verwendung des kleineren Arsenals der zweiten Datei deutlich natürlicher aus.

Blue Skies: Wer die orangebraunen Sandtöne des Himmels von Los Santos und der Wüste nicht mag, greift zum **Blue Skies**-Mod. Fortan sorgen die Wetterbedingungen der Countryside in ganz San Andreas für eine malerische Optik.

Enhanced Tire Traction: Der Name ist Programm: Die Erweiterung **Enhanced Tire Traction** verbessert die Haftung Ihrer Vehikel auf Gras und Sand. Das Spiel behandelt sämtliche Oberflächen als Straßen – besonders nützlich bei Regen. Der Mod funktioniert auch mit **GTA 3** und **Vice City**.

Gang War Mod: Als wäre auf den Straßen von San Andreas nicht schon genug los, füllt der **Gang War**-Mod alle Sektoren mit verfeindeten Bandenmitgliedern, die sofort aufeinander losgehen.

Sanga: Mehr ein umfassender Cheat als eine echte Modifikation: **Sanga** schaltet von Beginn an sämtliche Waffen und Nebenquests frei, öffnet die Grenzen, sodass man die komplette Welt bereisen darf, und setzt alle Statistiken von Beginn an aufs Maximum herauf. (js)

Runterladen lohnt!

Neben den **GTA**- und **WoW**-Erweiterungen empfehlen wir Ihnen folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf **www.extreme-players.de** ein:
- **Doom 3**: Open Coop v4.0: **8686**
- **Half-Life 2**: Plan of Attack 3: **8676**
- **UT 2004**: Strikeforce v3.01: **8672**

Radeon-Tuning

VON ATI EMPFOHLEN

Sie brauchen keine dicken Bücher zu wälzen, um aus Ihrer Radeon-Karte das Maximum herauszuholen. Unser kompakter Tuning-Guide für 36 Radeon-Modelle gibt Ihnen Tipps zur optimalen Konfiguration von Treiber und Spielen.



Arbeitsmaterial

Catalyst 5.6
pcgames.de-Webcode „239J"
https://support.ati.com/ics/support/KBList.asp?folderID=4422

DX Tweaker Beta 3
pcgames.de-Webcode „239K"
www.nonatainment.de

.NET Framework 1.1
pcgames.de-Webcode „239L"
www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=de&FamilyID=262d25e3-f589-4842-8157-034d1e7cf3a3

Was ist?

Anisotrope Texturfilterung
Wirkt gegen den Verwischeffekt von Texturen, der bei nach hinten geneigten Flächen auftritt

Anti-Aliasing
Technik zur Reduzierung von Bildfehlern. Multi-Sampling ist schneller als Super-Sampling, bietet aber eine schlechtere Qualität.

Im zweiten Teil unserer VGA-Tuning-Serie widmen wir uns den Radeon-Grafikkarten. PC Games verrät Ihnen, was einzelne Treiberschalter bewirken, und gibt ganz konkrete Tipps zur optimalen Konfiguration Ihrer Grafikkarte. Dazu finden Sie auf der zweiten und dritten Seite dieses Artikels eine große Tabelle mit 36 Grafikchips, die Ihnen bei Einstellungen von Treiber und Spielen behilflich ist.

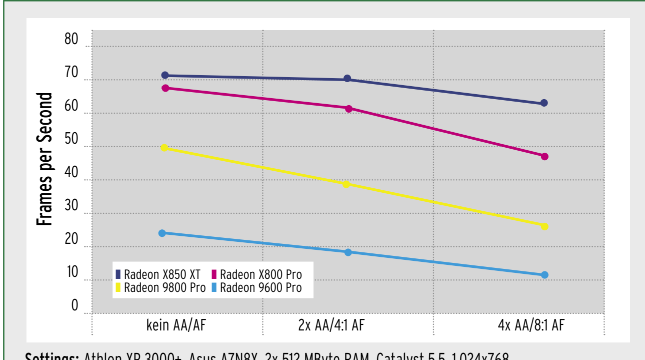
Tipp 1: Treibereinstellungen unter der Lupe

Bevor Sie mit der Konfiguration des VGA-Treibers beginnen, sollten Sie darauf achten, dass ein aktueller Catalyst-Treiber installiert ist. So verbessert der neue Catalyst 5.6 (Download unter pcgames.de-Webcode 239J) die 3D-Leistung erheblich. Wie sich die Schalter „Anti-Aliasing" und „Anisotrope Filterung" auf die Performance auswirken, sehen Sie in der Grafik unten auf dieser Seite. Ab einer Radeon 9500 sollten Sie den Schalter bei „Mipmap Detailebene" immer auf „Hohe Qualität" belassen, da „Hohe Performance" zu einer deutlich schlechteren Bildqualität führt und die Leistung dadurch kaum gesteigert wird. Die vertikale Synchronisation sollten Sie zugunsten der Bildqualität immer einschalten und nur während Benchmarks deaktivieren. Truform wurde mit der Radeon 8500 vorgestellt und addiert Dreiecke zu existierenden Polygonmodellen. Da sich Truform bis heute nicht durchsetzen konnte und nur sehr wenige alte Spiele (u. a. **Serious Sam**, **UT**) Truform unterstützen, entfernt Ati demnächst diesen Treiberschalter. Weiterhin stellt der Catalyst einige Smartshader-Effekte zur Verfügung, die nur Spielerei sind.

Tipp 2: Was macht Catalyst A.I.?

Schon mit dem Catalyst 4.10 hat Ati das neue Feature Catalyst A.I. beim Catalyst Control Center eingeführt. Das alte Control Panel unterstützt Catalyst A.I. nicht mehr. Mit Catalyst A.I. können Sie erstmals Filteroptimierungen deaktivieren, ohne auf Programme wie Rtool oder die Ati Tray Tools zurückgreifen zu müssen. In der Einstellung „Standard" und „Advanced" werden dagegen Filteroptimierungen durchgeführt, um die Performance zu steigern. In Benchmarks mit **Half-Life 2**, **Doom 3** und **NfS Underground 2** erhöhte sich die Leistung mit Catalyst A.I. um 8 bis 17 Prozent. Unter Umständen ist der vermeintlich schnellere A.I.-Modus „Advanced" langsamer als die Standardeinstellung, da eine genauere Analyse von Texturen mehr Rechenzeit beansprucht. Neben den Filteroptimierungen führt A.I. auch anwendungsspezifische Opti-

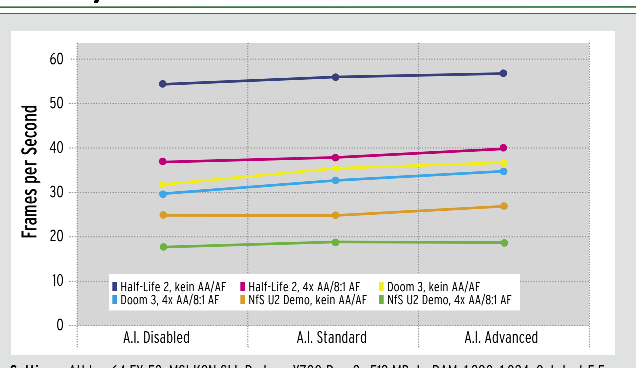
Auswirkung von AA/AF in Doom 3



Settings: Athlon XP 3000+, Asus A7N8X, 2x 512 MByte RAM, Catalyst 5.5, 1.024x768

AA/AF Etwas ältere Grafikchips wie der 9600 Pro (-48 %) oder 9800 Pro (-54 %) verlieren mit 4x FSAA/8:1 AF sehr viel Leistung.

Catalyst-A.I.-Schalter



Settings: Athlon 64 FX-53, MSI K8N SLI, Radeon X700 Pro, 2x 512 MByte RAM, 1.280x1.024, Catalyst 5.5

OPTIMIERUNGEN Zwischen 8 und 17 Prozent mehr Leistung sind durch die mit Catalyst A.I. durchgeführten Optimierungen möglich.

Radeon-Karten optimal einstellen

Catalyst und Spiele richtig einstellen

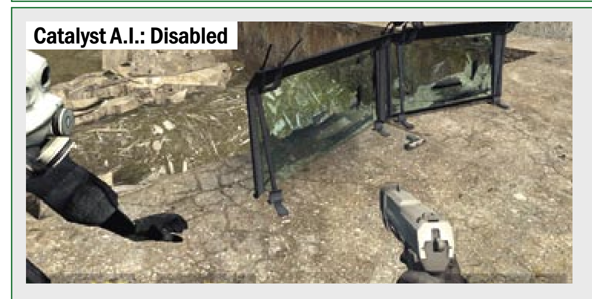
Grafikkarte	7000/7200/ 7500/7500 Pro	8500/ 8500 LE	9000/ 9000 Pro	9200/ 9200 SE	9500/ 9600	9500 Pro/ 9700	9600 Pro/ 9600 XT/9800 SE	9700 Pro/ 9800	9800 Pro/ 9800 XT
Schalter für maximale Performance									
Anti-Aliasing*	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA
Anisotrope Filterung*	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF
Einstellungen für Textur	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Catalyst A.I.***	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
Mipmap Detailebene	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance
Vertikale Synchronisierung	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Truform	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion
Splinter Cell 3: High-Quality-Texturen	Inkompatibel	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Splinter Cell 3: Schattenqualität	Inkompatibel	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Splinter Cell 3: Spiegelnde Beleuchtung	Inkompatibel	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
HL2-Engine**: Shader-Detail	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
HL2-Engine**: Texturdetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
HL2-Engine**: Schattendetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Juiced: Streckendetails	Inkompatibel	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Juiced: Reflexionen	Inkompatibel	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Juiced: Verzerrungen/Blendeffekte	Inkompatibel	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
Schalter für beste Bildqualität									
Anti-Aliasing*	4x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA
Anisotrope Filterung*	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA
Einstellungen für Textur	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Catalyst A.I.***	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled
Mipmap Detailebene	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität
Vertikale Synchronisierung	An	An	An	An	An	An	An	An	An
Truform	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion
Splinter Cell 3: High-Quality-Texturen	Inkompatibel	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein
Splinter Cell 3: Schattenqualität	Inkompatibel	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Splinter Cell 3: Spiegelnde Beleuchtung	Inkompatibel	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein
HL2-Engine**: Shader-Detail	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Texturdetails	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Schattendetails	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Streckendetails	Inkompatibel	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Reflexionen	Inkompatibel	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Verzerrungen/Blendeffekte	Inkompatibel	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
PCGH-Empfehlung (Treiberschalter)									
Anti-Aliasing*	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA
Anisotrope Filterung*	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	4:1 AF
Einstellungen für Textur	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Catalyst A.I.***	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
Mipmap Detailebene	Hohe Performance	Performance	Performance	Performance	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität
Vertikale Synchronisierung	Aus	Aus	Aus	Aus	An	An	An	An	An
Truform	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion
Splinter Cell 3: High-Quality-Texturen	Inkompatibel	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Splinter Cell 3: Schattenqualität	Inkompatibel	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Splinter Cell 3: Spiegelnde Beleuchtung	Inkompatibel	Aus	Aus	Aus	Aus	Ein	Aus	Ein	Ein
HL2-Engine**: Shader-Detail	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Texturdetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Hoch	Niedrig	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Schattendetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Juiced: Streckendetails	Inkompatibel	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Mittel	Mittel	Mittel	Mittel	Mittel
Juiced: Reflexionen	Inkompatibel	Aus	Aus	Aus	Aus	Mittel	Niedrig	Mittel	Mittel
Juiced: Verzerrungen/Blendeffekte	Inkompatibel	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein

Catalyst und Spiele richtig einstellen

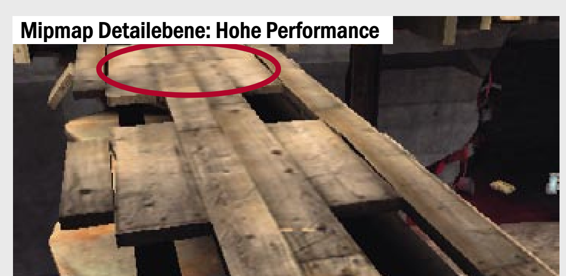
Grafikkarte	X300/ X300 SE	X600 Pro/ X600 XT	X700	X700 Pro	X800 SE	X800	X800 Pro	X850 Pro	X800 XL	X800 XT/ X800 XT-PE	X850 XT/ X850 XT-PE
Schalter für maximale Performance											
Anti-Aliasing*	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA
Anisotrope Filterung*	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF	Kein AF
Einstellungen für Textur	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Catalyst A.I.***	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced
Mipmap Detailebene	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance	Hohe Performance
Vertikale Synchronisierung	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Truform	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion
Splinter Cell 3: High-Quality-Texturen	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Splinter Cell 3: Schattenqualität	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Splinter Cell 3: Spiegelnde Beleuchtung	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
HL2-Engine**: Shader-Detail	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
HL2-Engine**: Texturdetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
HL2-Engine**: Schattendetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Juiced: Streckendetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig
Juiced: Reflexionen	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus
Juiced: Verzerrungen/Blendeffekte	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
Schalter für beste Bildqualität											
Anti-Aliasing*	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA	6x AA
Anisotrope Filterung*	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA	16x AA
Einstellungen für Textur	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Catalyst A.I.***	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled
Mipmap Detailebene	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität
Vertikale Synchronisierung	An	An	An	An	An	An	An	An	An	An	An
Truform	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion
Splinter Cell 3: High-Quality-Texturen	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein
Splinter Cell 3: Schattenqualität	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Splinter Cell 3: Spiegelnde Beleuchtung	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein
HL2-Engine**: Shader-Detail	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Texturdetails	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Schattendetails	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Streckendetails	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Reflexionen	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Verzerrungen/Blendeffekte	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
PCGH-Empfehlung (Treiberschalter)											
Anti-Aliasing*	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	Kein AA	2x AA	2x AA	2x AA	2x AA	4x AA	4x AA
Anisotrope Filterung*	Kein AF	Kein AF	Kein AF	4:1 AF	4:1 AF	4:1 AF	4:1 AF	4:1 AF	8:1 AF	8:1 AF	8:1 AF
Einstellungen für Textur	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar	Nicht verfügbar
Catalyst A.I.***	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Advanced	Standard	Standard	Standard	Disabled	Disabled	Disabled
Mipmap Detailebene	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität	Hohe Qualität
Vertikale Synchronisierung	An	An	An	An	An	An	An	An	An	An	An
Truform	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion
Splinter Cell 3: High-Quality-Texturen	Aus	Aus	Aus	Aus	Aus	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein
Splinter Cell 3: Schattenqualität	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Splinter Cell 3: Spiegelnde Beleuchtung	Aus	Aus	Aus	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein	Ein
HL2-Engine**: Shader-Detail	Niedrig	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Texturdetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
HL2-Engine**: Schattendetails	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Streckendetails	Mittel	Mittel	Mittel	Mittel	Mittel	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Reflexionen	Aus	Niedrig	Niedrig	Mittel	Mittel	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch	Hoch
Juiced: Verzerrungen/Blendeffekte	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein

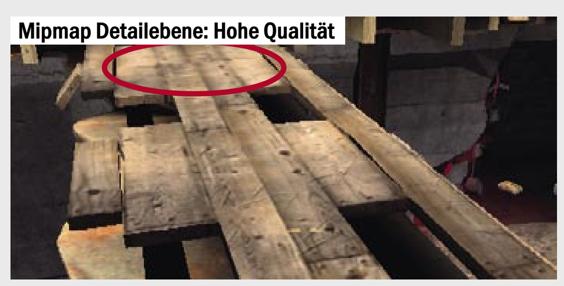
* Ist spielabhängig und kann daher variieren ** HL2, CS Source, Vampire: Bloodlines *** Catalyst A.I. setzt ein installiertes Catalyst Control Center voraus.

Unterschiede in der Bildqualität durch die verschiedenen Treiberschalter



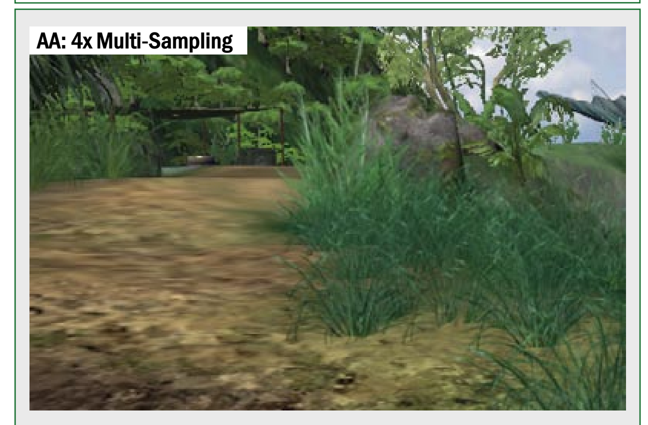


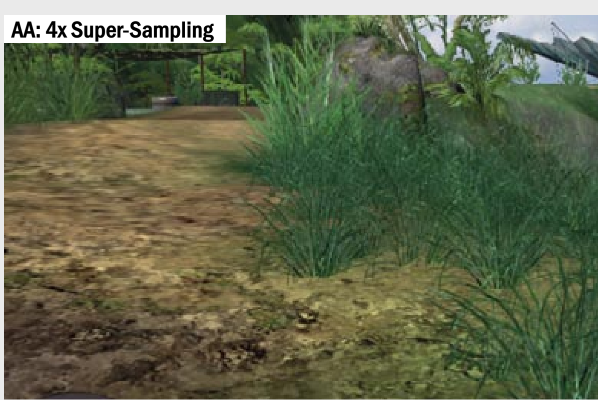


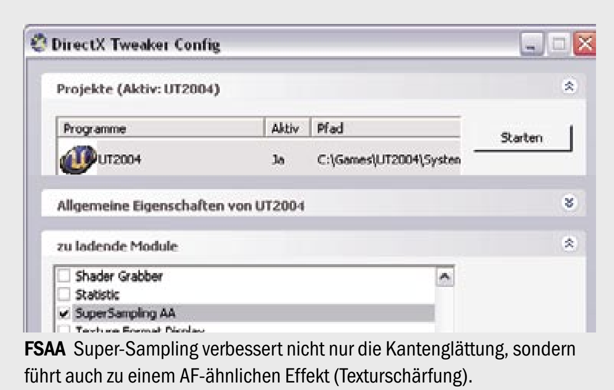


Bildqualität Wenn Sie A.I. im Treiber deaktivieren, erhalten Sie die beste Bildqualität, da hierbei keine Filteroptimierungen durchgeführt werden. Im Spiel selbst sind diese Optimierungen bei aktiviertem A.I. aber kaum sichtbar (die Screenshots oben zeigen **Half-Life 2**). Den Treiberschalter bei „Mipmap Detailebene" sollten Sie auf „Hohe Qualität" stellen, da Texturen ansonsten nicht mehr so detailliert dargestellt werden (Bild unten **UT 2004 dt.**).

Multi-Sampling vs. Super-Sampling







FSAA Super-Sampling verbessert nicht nur die Kantenglättung, sondern führt auch zu einem AF-ähnlichen Effekt (Texturschärfung).

mierungen durch, um die Leistung und die Stabilität zu erhöhen. So werden beispielsweise bei **Half-Life 2** und **Doom 3** Standard-Shader durch von Ati optimierte Shaderprogramme ersetzt. Bei folgenden Spielen deaktiviert A.I. Anti-Aliasing, da diese Spiele mit FSAA nicht ordnungsgemäß laufen:

- **Splinter Cell**
- **DTM Race Driver**
- **Prince of Persia**
- **Crazy Taxi 3**

Laut Ati entstehen durch die A.I.-Optimierungen keine sichtbaren Bildunterschiede. Da auch in der Spielepraxis Qualitätsunterschiede nur mit der Lupe sichtbar werden, lohnt es sich selbst für Besitzer von High-End-Karten kaum, A.I. zu deaktivieren.

Tipp 3: Verschiedene Kantenglättungsverfahren

Bei Radeon-Grafikkarten ab der 9500-Serie ist es im Catalyst-Treiber möglich, temporales Anti-Aliasing zu aktivieren. Damit können Sie die Anti-Aliasing-Qualität ohne Leistungsverlust verbessern. Möglich wird dies durch die Verwendung von alternierenden Abtastmustern. Allerdings funktioniert dieser Modus nur bei eingeschaltetem VSync. Weiterhin sollte das Spiel mit über 60 Bildern pro Sekunde laufen, da ansonsten Bildflimmern sichtbar wird. In der Praxis konnten wir allerdings auch mit hohen Frameraten ein Bildflimmern feststellen, weshalb wir temporales Anti-Aliasing nicht empfehlen.

Eine weitere Methode zur Verbesserung der Kantenglättung erreichen Sie mit Super-Sampling. Allerdings bietet der Ati-Treiber keine Möglichkeit, Super-Sampling zu aktivieren. Abhilfe schafft der DX Tweaker (Webcode 239K). Bevor Sie das Programm starten, sollten Sie sicherstellen, dass auf Ihrem PC-System das .NET Framework 1.1 (Webcode 239L) installiert ist. Nachdem Sie den Tweaker gestartet haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Neu …" und geben bei „Pfad" die Exe-Datei des gewünschten PC-Spiels an. Setzen Sie außerdem einen Haken vor „Aktiviert", damit ausgewählte Module angewendet werden. Um den neuen Anti-Aliasing-Modus zu aktivieren (4x Super-Sampling), setzen Sie noch bei „SuperSampling AA" (zu finden unter „Zu ladende Module") einen Haken. Beachten Sie aber, dass SSAA mit aktueller Hardware nur bis zu einer Auflösung von 1.024x768 angewandt werden kann. Super-Sampling kostet im Gegensatz zu Multi-Sampling mehr Performance und so laufen Spiele selbst mit einer X800 XL um rund 50 Prozent langsamer als mit 4x Multi-Sampling AA. Daher ist dieses Verfahren nur für Besitzer von schnellen 3D-Karten und bei älteren PC-Spielen zu empfehlen. Ob die bessere Bildqualität das wert ist, muss also jeder selbst entscheiden. (dw)

PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. LEISTUNGSVERLUST?
SLI-Mainboard mit einer Grafikkarte

Kann ich das Asus A8N-SLI auch mit nur einer Geforce-Grafikkarte ohne Leistungsverlust betreiben? Oder sollte ich besser ein Mainboard mit Nforce4-Ultra-Chipsatz verwenden?

NIGHTMARE

PC Games: Eine einzelne Grafikkarte bietet auf SLI-Mainboards generell dieselbe Leistung wie auf einer Nforce4-Ultra-Platine. Geringe Leistungseinbußen haben Sie nur, wenn Sie zwei Grafikkarten im SLI-Modus betreiben, die Spieleleistung aber stärker vom Prozessor als von den Grafikkarten abhängt. Dann kommt der Vorteil zweier 3D-Karten nicht zum Tragen und durch die SLI-Synchronisation geht etwas Prozessorleistung verloren.

2. GUT ZU ÜBERTAKTEN?
Passiv gekühlte Grafikkarte

Ich habe gelesen, dass die passiv gekühlte Gigabyte-Grafikkarte GV-RX80128D Silentpipe ein besseres Übertaktungspotenzial als die aktiv gekühlte Gecube GC-X800-C3 hat. Kann man wirklich eine passiv gekühlte Karte übertakten und im Dauerbetrieb laufen lassen, ohne dass der Rechner oder die Karte wegen zu großer Hitze beschädigt werden?

PIERRE K. CIZUNGU

PC Games: Das hängt von der Gehäuselüftung ab, da diese auf die Kühlleistung einer passiven Grafikkartenkühlung entscheidenden Einfluss hat. Sie sollten das Risiko aber aufgrund des erwartungsgemäß geringen Leistungsgewinns nicht eingehen.

3. ZUKUNFTSSICHERER PC
PCI Express oder AGP?

Meinen jetzigen Rechner will ich bald in Rente schicken und daher stelle ich bereits eine Liste mit Komponenten zusammen, über die mein neuer PC verfügen soll. Aber ich habe noch Fragen: Ich will den Athlon 64 3700+ San Diego wegen des größeren L2-Caches haben. Dazu brauche ich ein Sockel-939-Mainboard. Ich möchte meine jetzige AGP-Grafikkarte behalten und deshalb sollte das Mainboard ebenfalls AGP unterstützen. Allerdings wäre ein Stück Zukunftssicherheit durch PCI Express auch nicht schlecht. Jetzt habe ich gesehen, dass es von MSI das Nforce4-Mainboard K8N Neo3-F mit PCI Express und AGP gibt. Ist die Platine zu empfehlen?

MICHA BREITKOPF

PC Games: Das MSI-Mainboard hat einen Nachteil: Es ist nur mit dem CPU-Sockel 754 bestückt und für diesen wird die Prozessorproduktion voraussichtlich noch in diesem Jahr eingestellt. Also ist dieses Mainboard auch nicht zukunftssicher. Verzichten Sie lieber auf den teuren Athlon 64 3700+ und stellen Sie sich ein Sockel-939-System mit Athlon 64 3200+ Venice mit Nforce4-Mainboard und einer neuen PCI-Express-Grafikkarte zusammen – so kommen Sie preislich gut dabei weg.

4. GRAFIKTREIBER GESUCHT
Welche Treiber für Notebook?

Ein Freund von mir hat sich ein gebrauchtes Notebook gekauft, auf dem eine ziemlich defekte Windows-XP-Version mit Service Pack 2 installiert ist. Nun hat er die Festplatte formatiert und sucht für seine Onboard-Grafik Mobilty-9700-Treiber, aber er findet keine. Ich meine von einem Programm gehört zu haben, das normale Desktop-Treiber Notebook-tauglich machen kann. Können Sie ihm weiterhelfen?

TONIO JAPING

PC Games: Es gibt tatsächlich so ein Tool. Sie bekommen es über den PC-Games-Webcode „23AJ". Sie können aber auf so genannte Omega-Treiber zurückgreifen, die bereits von Haus aus Notebook-Grafikchips unterstützen. Diese sind jedoch inoffiziell. Den Download-Link bekommen Sie über den Webcode „23AK".

5. MAUSTASTEN GEHEN NICHT
Razer Diamondback Optical

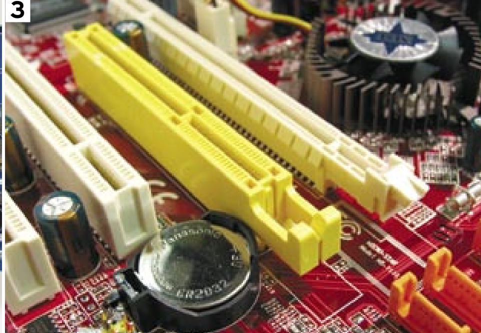
Ich besitze die Maus Razer Diamondback Optical und kann in verschiedenen Spielen die



1 **LEISTUNGSVERLUST?** SLI-Mainboards verlieren keine Leistung, wenn Sie nur eine Grafikkarte einsetzen.



2 **ÜBERTAKTEN** Bei passiv gekühlten Grafikkarten sollten Sie wegen Überhitzungsgefahr auf das Übertakten verzichten.



3 **ZUKUNFT** Das K8N Neo3-F bietet zwar AGP und PCI Express, ist aber nur mit dem Sockel 754 versehen.

Problem des Monats

Win-9x-Spiele unter Windows XP spielen

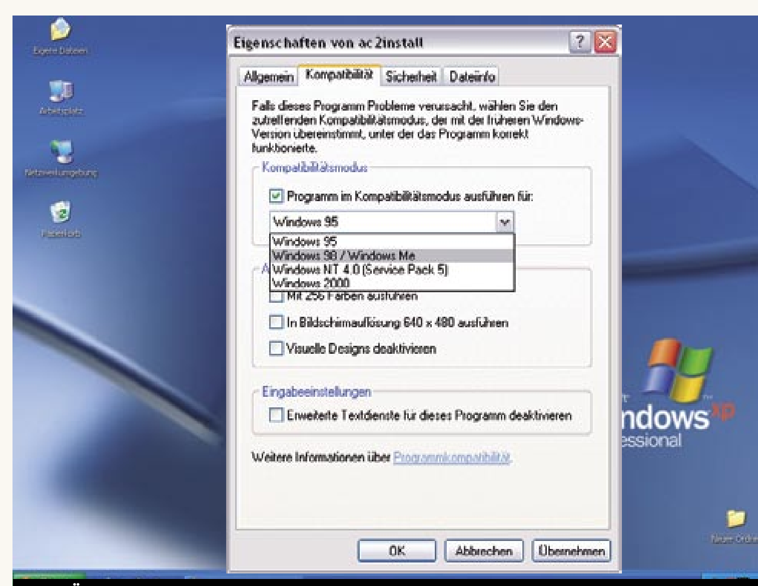
*Ich habe ein kleines Software-Problem und brauche deshalb Ihre Hilfe. Nachdem ich **Command & Conquer Generäle** hoch- und runtergespielt habe, wollte ich – einer nostalgischen Eingebung folgend – einmal wieder das gute, alte **Command & Conquer: Alarmstufe Rot** zocken. Leider kann ich das Spiel nicht einmal mehr unter Windows XP installieren! Wissen Sie, wie ich die Setup-Datei trotzdem starten kann? Herzlichen Dank im Voraus für einen Tipp!*

VOLKMAR SCHWETKE

Die gute Nachricht: Es gibt einen Kompatibilitätsmodus für Windows 95 und 98 unter Windows XP. Öffnen Sie dazu das Verzeichnis, in dem sich die „setup.exe"-Datei von **C&C Alarmstufe Rot** befindet. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf die Datei, wählen Sie im sich nun öffnenden Kontextfenster die „Eigenschaften" aus. Nun sehen Sie ein Fenster mit der Registerkarte „Kompatibilität". Windows XP bietet Kompatibilität zu folgenden Betriebssystemen:

- Windows 95
- Windows 98/Windows Me
- Windows NT 4.0 (Service Pack 5)
- Windows 2000

Windows 2000 selbst bietet diese Kompatbilitätsmodi nicht. Wenn also ein älteres Spiel aus Zeiten von Windows 95 oder 98 hier nicht läuft, kommen Sie um einen Wechsel des Betriebssystems nicht herum.



VERTRÄGLICH Dank des Kompatibilitätsmodus können Sie nahezu jede 32-Bit-Anwendung, die für Windows geschrieben wurde, mit Windows XP starten.

Tasten 6 und 7 nicht belegen. Unter Windows XP funktionieren die Tasten jedoch fehlerfrei. Ich habe bereits den Treiber 5.08 installiert, das hat aber nicht geholfen.

MARCO KOCH

PC Games: Mittlerweile ist ein neuer Treiber mit der Versionsnummer 5.09 erschienen, den Sie über den Webcode „23AL" bekommen. Dieser Treiber bietet deutlich mehr Funktionen als der Vorgänger. Wenn Sie die sechste und die siebte Taste der Razer Diamondback in Spielen nutzen wollen, müssen Sie wie folgt vorgehen: Rufen Sie das Razer-Menü in der Systemsteuerung auf und belegen Sie die beiden Buttons der Maus per „Assign to Keys" mit einer Tastaturtaste. Anschließend ordnen Sie die ausgesuchten Tasten im Steuerungsmenü des Spiels der Funktion zu, die Sie nutzen wollen.

6. TREIBER VON HERSTELLERN
Nvidia- oder Asus-Treiber?

Ich besitze eine Geforce 6600 GT von Asus und frage mich, ob ich besser die Grafikkartentreiber von Nvidia oder die des Grafikkartenherstellers verwenden soll. Das Gleiche frage ich mich auch bei meinem Mainboard, dem Asus A8N-SLI Deluxe. Reicht das Nvidia-Treiberpaket aus oder sollte ich lieber bei den Asus-Treibern bleiben? Unterstützen die Nvidia-Treiber überhaupt die im Chip integrierte Firewall?

BENJAMIN SINGH

PC Games: Aus Leistungs- und Stabilitätsgründen sollten Sie lieber zu den offiziellen Treibern von Nvidia greifen, wenn die Herstellertreiber älter sind. Allerdings müssen Sie damit rechnen, dass mitgelieferte Hersteller-Tools, beispielsweise für die Asus-Lüftersteuerung, nicht mehr ordnungsgemäß funktionieren. Die Chipsatz-Firewall des Nforce4 SLI wird von den Standard-Nvidia-Treibern jedoch voll unterstützt.

7. GRAFIKKARTE FÜR DELL-PC
Low-Profile-Grafikkarte

Ich suche nach einer aktuellen Grafikkarte mit PCI-Express-Anschluss in halber Bauhöhe. Ich habe nämlich einen Komplett-PC von Dell und hier darf die Grafikkarte maximal 2,5 x 6,6 Zoll messen. Können Sie mir einen Kauftipp geben?

S. WITTSTRUCK

PC Games: Beim Online-Versender Alternate bekommen Sie zum Beispiel für 149 Euro eine Geforce 6600 von Aopen im Low-Profile-Format. Die Spieleleistung einer Geforce 6600 ist aber nur unteres Mittelmaß.

8. BIOS FÜR KOMPLETT-PC
Asus-Mainboard von Red Zac

Ich habe mir vor kurzem einen PC von Red Zac mit dem Asus-Mainboard A8N-SLI gekauft. Jetzt stelle ich fest, dass es ein Siemens-BIOS statt ein originales Asus-BIOS besitzt. Kann ich trotzdem ein Asus-BIOS aufspielen?

RAINER KRÄMER

PC Games: Sie können tatsächlich nur ein spezielles Siemens-BIOS aufspielen. Diese OEM-Mainboards sind so eingestellt, dass normale Asus-Versionen nicht benutzt werden können. Allerdings verwenden nicht alle Komplett-PC-Hersteller OEM-Platinen.

9. 1,5 ODER 3,3 VOLT?
Spannung von AGP-Grafikkarten

Im Mainboard-Handbuch steht, dass der AGP-Steckplatz nur Grafikkarten mit 1,5 Volt Spannungsversorgung akzeptiert. Im Handbuch meiner Grafikkarte wird die Spannung nicht erwähnt. Kann ich die Karte verwenden?

RAINER KRÄMER

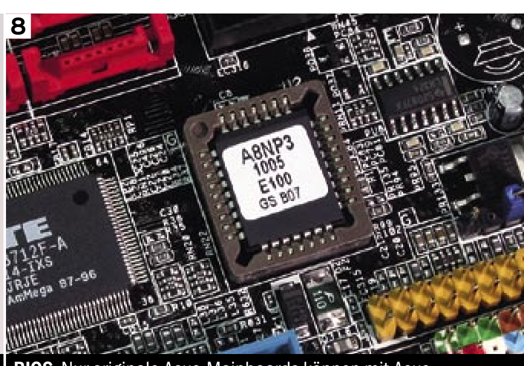
PC Games: Alle aktuellen AGP-Grafikkarten brauchen eine Spannung von 1,5 Volt. Zu Zeiten der Voodoo-Karten benötigten die AGP-Modelle noch 3,3 Volt, das ist aber vorbei.



WELCHE TREIBER In der Regel sind die Nvidia-Treiber aktueller als Herstellertreiber.



LOW-PROFILE Aopen bietet eine niedrige Version der Geforce 6600 an, die auch in Dell-PCs verbaut werden kann.



BIOS Nur originale Asus-Mainboards können mit Asus-BIOS-Updates bespielt werden.

Die Meisterklasse im kicker-Format

NOCH MEHR LIGA

www.kicker.de
SPORTMAGAZIN
kicker
Sonderheft
€ 4,90
DAS ORIGINAL
BUNDESLIGA 05/06
Exklusiv! DVD zur neuen Saison
Spielzeit über 3 Stunden:
100 Top-Spieler
Alle Klubs und ihre Chancen
Präsentiert von
Monica Lierhaus und Rainer Holzschuh
GEWINNSPIEL
Honda FR-V 2.2 i-CTDi Executive im Wert von 28 000 Euro

- Alle Teams der 1. + 2. Liga groß in Farbe
- Alle Trainer, Spieler, Vereine
- Alle Fakten, Termine, Spielpläne
- Alle Kader der Regionalligen

Und dazu

- Super-Stecktabelle
- kicker-Quiz: 1 Honda FR-V 2.2 i-CTDi Executive im Wert von 28 000,– €

Exklusiv

DVD zur neuen Saison:

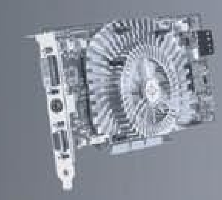
- 100 Top-Spieler in packenden Szenen
- Stärken und Schwächen aller 18 Teams
- Spielzeit über 3 Stunden

Jetzt im kicker-Sonderheft „Bundesliga 2005/2006".



ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT








IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: **01805-905040***

*€ 0,12/Minute

MAINBOARDS

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nF2-U400	D	69,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA, R	939 / K8T800P	D+	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	99,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	149,-
P4P800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 865PE	D	109,-
P5P800	S, GL	775 / 865PE	D	89,-
P5GD1 Pro	S, GL, sA	775 / 915P	D	94,-
P5AD2-E Premium	S, WL, F, sA, R	775 / 925XE	D2	184,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	74,-
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	84,-
GA-K8NF-9	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D+	99,-
GA-K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-
GA-K8N Ultra-SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	134,-
GA-8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	79,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nForce4	D	79,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	124,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nForce4	D+	97,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-
MS-6368	µATX, S, V, L	FC2 / PLE133T	S+	54,-
865PE Neo2-PFS Platinum	S, GL	478 / 865PE	D	84,-

ASROCK		Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	38,-

LEADTEK PCIe-Grafikkarte
PX7800GTX-TDH256

- NVIDIA® GeForce™ 7800 GTX
- 256 MB GDDR3-RAM
- 450 MHz Chiptakt
- 1.200 MHz Speichertakt
- 2x VGA, 2x DVI, VIVO
- PCIe x16
- retail

529,- Leadtek®

ABIT		Sockel / Chip	RAM	€
NF7-S2	S, L ,sA	A / nF2-U400	D	39,-
AV8 v1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D+	99,-
AN8	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D+	119,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	400	128	69,-	

Celeron® D (So478)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	Prescott	2,53	533	256		79,-
335	Prescott	2,8	533	256	89,-	
345	Prescott	3,06	533	256		129,-

Celeron® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325J	Prescott	2,53	533	256		84,-
345J	Prescott	3,06	533	256		129,-

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,8 GHz	Northwood	533	512	169,-	
2,8 GHz	Northwood	800	512	179,-	
2,8 GHz	Prescott	800	1.024	169,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1.024	184,-	189,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
505J	Prescott	2,66	533	1.024		139,-
530J	Prescott	3,0	800	1.024		189,-
540J	Prescott	3,2	800	1.024		234,-
570J	Prescott	3,8	800	1.024		669,-
630	Prescott	3,0	800	2.048		239,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		289,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		629,-
Extreme	Prescott	3,73	1.066	2.048		1.049,-

Pentium® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
830	Smithfield	3,0	800	2.048		359,-
840	Smithfield	3,2	800	2.048		569,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	56,-	
2600+	Thoroughbred B	1,83	333	256	62,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	77,-	
3000+	Thorton	2,0	333	512		109,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2600+	Barton	1,9	333	512	84,-	
2800+	Barton	2,08	333	512		99,-
3000+	Barton	2,16	333	512	104,-	
3000+	Barton	2,1	400	512	109,-	
3200+	Barton	2,2	400	512	149,-	

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Newcastle	2,0	800	512	124,-	154,-
3200+	Newcastle	2,2	800	512		194,-
3400+	Newcastle	2,4	800	512		199,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1.000	512	127,-	154,-
3200+	Venice	2,0	1.000	512	184,-	
3500+	Clawhammer	2,2	1.000	512		264,-
3500+	Venice	2,2	1.000	512	249,-	279,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024		359,-
3800+	Venice	2,4	1.000	512		399,-
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		499,-
FX-55	San Diego	2,6	1.000	1.024		799,-

Athlon™ 64 X2 (So939)			HT	Cache	tray	PIB
4200+	Manchester	2,2	1.000	1.024		549,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	1.024		829,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-232	89,-	79,-
DDR	512 MB	400-222	109,-	
DDR	1,0 GB	400-232	149,-	
DDR	1,0 GB	400-222	209,-	
DDR2	512 MB	533-333	119,-	114,-
DDR2	1,0 GB	533-333	219,-	

SAMSUNG		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5		62,-
DDR	512 MB	400-CL3		61,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5		118,-
DDR	1,0 GB	400-333		116,-
DDR2	512 MB	533-444		54,-
DDR2	1,0 GB	533-444		114,-
SO-DDR2	512 MB	533-444		59,-
SO-DDR2	1,0 GB	533-444		164,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	63,-	58,-
DDR	512 MB	400-233	84,-	74,-
DDR	512 MB	400-222		96,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	112,-	
DDR	1,0 GB	400-233	149,-	
DDR	1,0 GB	400-222	194,-	
DDR2	512 MB	533-444	69,-	60,-
DDR2	512 MB	667-444	114,-	89,-
DDR2	1,0 GB	533-444	124,-	129,-
DDR2	1,0 GB	667-444	184,-	209,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR Platinum EL	1,0 GB	400-222	194,-	
DDR Gold EL VX	1,0 GB	500-222	234,-	
DDR2	1,0 GB	533-444	109,-	104,-
DDR2	1,0 GB	667-422	294,-	289,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600GT/TD	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	164,-
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800GT	179,-
N6600GT/TD	AGP	128-G3 / GF 6600GT	189,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600GT-TD128E	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	169,-
FX5200-T128	AGP	128-DD / GF FX5200	39,-
NX6600GT-VTD128	AGP	128-G3 / GF 6600GT	184,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX6600GT TDH Extreme	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	189,-
A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	179,-
A400 TDH	AGP	128-DD / GF 6800	159,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128VP Silentpipe	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	199,-
NX78256V-B	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	539,-
N52128DE	AGP	128-DD / GF FX5200	38,-

XFX		MB / Chip	€
GF7800 GTX	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	549,-
FX5200	PCI	256-DD / GF FX5200	94,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX300/TD	PCIe	128-DD / Rad. X300	64,-
EAX800XL/2DTV	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	299,-
EAX850XT PE/2DHTV	PCIe	256-G3 / Rad. X850XT	489,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	69,-
AX850XT PE/HTVD	AGP	256-G3 / Rad. X850XT	479,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	319,-
X800XL Ultimate Edition	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	349,-
9600Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600Pro	84,-
9800Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	119,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	299,-
X850Pro	PCIe	256-G3 / Rad. X850Pro	299,-
X800XL	AGP	256-G3 / Rad. X800XL	319,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-

MSI		MB / Chip	€
X300SE-TD128E	PCIe	128-DD / Rad. X300SE	54,-
RX9250-T128	AGP	128-DD / Rad. 9250	39,-
RX9600XT-TD128	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	89,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	93,-
WD3200SB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	169,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	48,-
6L200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-
7L250R0	U-133	250	9 / 16.384 / 7.200	129,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	169,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722525	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	119,-
HDS724040	U-100	400	9 / 8.192 / 7.200	249,-
HDS725050	U-133	500	9 / 8.192 / 7.200	399,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3200826A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	119,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	269,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	86,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD2500JS SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	129,-
WD2500KS SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	134,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	87,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	134,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
7L250S0	250	9 / 16.384 / 7.200	139,-
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	189,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722516 SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	87,-
HDT722525 SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	129,-
HDS725050 SATA2	500	9 / 16.384 / 7.200	399,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250823AS	250	8 / 8.192 / 7.200	129,-
ST3400832AS	400	8 / 8.192 / 7.200	279,-

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD-ROM	bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD-1648/AAP Pro Chameleon		25,-
LG GDR-8163B	21,-	25,-
LITEON SOHD-16P9	20,-	22,-
PHILIPS PCDV5016 schwarz	20,-	
PLEXTOR PX-130A	31,-	34,-
TOSHIBA SD-M2012 schwarz	21,-	
SAMSUNG SH-D162C	19,-	

500 GB S-ATA II Festplatte
HITACHI HDS725050

- 9 ms
- 16 MB Cache
- 7.200 UPM

399,- HITACHI Inspire the Next

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A	16x / 2,4x		49,-
BENQ DW-1625 schwarz	16x / 2,4x		79,-
BENQ DW-1640	16x / 8x	54,-	59,-
HP dvd640i schwarz	16x / 2,4x		82,-
LG GSA-4163B	16x / 4x	54,-	64,-
LITEON SOHW-1693S	16x / 4x	54,-	59,-
NEC ND-3540A	16x / 8x	57,-	64,-
NEC ND-3540A schwarz	16x / 8x	57,-	
NEC ND-3540A silber	16x / 8x	59,-	
NEC ND-6650A Slimline, schw.	8x / 4x	89,-	
PHILIPS DVDR16LSK	16x / 2,4x		79,-
PIONEER DVR-K05L Slimline	8x / 4x	109,-	
PLEXTOR PX-740A	16x / 8x	79,-	84,-
SAMSUNG TS-H552U	16x / 5x	49,-	
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5x	59,-	
TOSHIBA SD-R6472B Slimline	8x / 2,4x	99,-	

USB 2.0

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA 16x Super DVD N	16x / 2,4x		119,-
LG GSA-5163D +FW	16x / 4x		109,-
LITEON SOHW-1653SX	16x / 4x		94,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		99,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	12x / 4x		219,-
SAMSUNG TS-E552U schwarz	16x / 2,4x		99,-

S-ATA

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-716SA	16x / 4x	134,-	139,-

KOMMUNIKATION

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	79,-
WPN111 RangeMax	108	USB	79,-
WG511T	108	Cardbus	49,-
WPN511 RangeMax	108	Cardbus	79,-
WG602	54	Access Point	69,-
WPN824 RangeMax	108	Router	109,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G122	54	USB	44,-
DWL-G650M	108	Cardbus	79,-
DWL-2100AP	108	Access Point	89,-
DI-624	108	Router	69,-
DGL-4300	108	Gigabit Router	169,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54GS	54	PCI	64,-
WUSB54G	54	USB	42,-
WPC54GS	54	Cardbus	59,-
WRT54G	54	Router	69,-
WRT54GS	54	Router	84,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
Fritz!Box WLAN 3030	54	Router	129,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G	54	PCI	27,-
WL-107G	54	Cardbus	27,-
WL-500G	54	Access Point	69,-

Modems

AVM	Art	Anschluss	€
Fritz!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	64,-
Fritz!Card USB v2.1	ISDN	USB	69,-
Fritz!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-

DEVOLO	Art	Anschluss	€
Microlink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
Microlink ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	62,-

Diverse	Art	Anschluss	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
ISDN 128 Adapter USB	ISDN	USB	34,-

Router

Diverse	Mbit/s	Art	€
AVM Fritz!Box 2030	10/100	DSL	99,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	34,-

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-60	silber	Midi	--	119,-
PC-V1000	silber	Midi	--	189,-
PC-V2000B	schwarz	Big	--	244,-
PC-6077B	schwarz	Big	--	159,-
PC-70	silber	Big	--	189,-
PC-7077	silber	Big	--	259,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
H500B	silber	Midi	300 W	69,-
H600A	grau	Midi	350 W	89,-
QF50C	silber/schwarz	Midi	300 W	49,-
H700B	silber	Big	400 W	129,-

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
Soprano	silber	Midi	--	67,-
Soprano	schwarz	Midi	--	67,-
Tsunami	silber	Midi	--	99,-
Tsunami	schwarz	Midi	--	99,-
Armor	schwarz	Midi	--	124,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
Silver-Line	silber/blau	Midi	300 W	29,-
ARCTIC Silentium T2	si/schw.	Midi	350 W	74,-
CASETEK CS-1018 BM	schwarz	Midi	--	59,-
COOLERMASTER Stacker	si/schw.	Big	--	149,-
SHARKOON Silv. Basic	si/schw.	Midi	--	84,-

BAREBONES

PC-Gehäuse
AOPEN H600C

- ATX Bauform
- Einbauschächte: 4x 5,25" & 2x 3,5" extern, 1x 3,5" intern
- silbernes Metallgehäuse
- 3-farbiger 80 mm Lüfter
- inkl. 350 Watt Netzteil

AOpen® Solutions · Components

59,-

SHUTTLE		Sockel	Chip	€
XPC SN45GV3		A	nForce2-400	234,-
XPC SN85G4V3	Cardr.	754	nForce3	309,-
XPC SN95G5V2	GLAN	939	nForce3-U	339,-
XPC SN25P	GLAN, Cardr.	939	nForce4	419,-
XPC ST20G5	GLAN	939	RS480	349,-
XPC SB81P	Cardr.	775	915G	399,-
XPC SB83G5M	GLAN	775	915G	399,-
XPC SB95P V2	Cardr.	775	925XE	429,-

ASUS		Sockel	Chip	€
Pundit-R ID2	PCMCIA, Cardr.	478	RS300	144,-
Pundit-R ID3	PCMCIA, Cardr.	478	RS300	144,-
S-Presso S1-P112 Standard		478	865G	179,-

BIOSTAR		Sockel	Chip	€
iDEQ 210V		A	KM400A	159,-
iDEQ 210P	GLAN, Cardr.	754	nForce3	209,-
iDEQ 330P	GLAN	939	nForce4	339,-

AOPEN		Sockel	Chip	€
XC Cube EZ65-V2	GLAN	478	865G	199,-
XC Cube EA65-IIV2	TV-Tuner	478	865G	229,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

ALTERNATE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
PC Home	Sempron™ 2200+	256 MB	40 GB	DVD-ROM	onboard	289,-
PC Office	Celeron® 2,4 GHz	256 MB	80 GB	DVD-ROM	64 MB GeForce 4 MX4000	309,-
PC Midrange	Sempron™ 2400+	256 MB	80 GB	DVD±RW DL	64 MB GeForce 4 MX4000	379,-
PC Premium R2.0	Pentium® 4 520	512 MB	80 GB	DVD±RW	128 MB GeForce FX 5200	559,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A4744KLH	Athlon 64™-M 3000+	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon 9700	969,-
A6L-B007H	Celeron®-M 370	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, Webcam	869,-
A6VA-Q025H	Pentium®-M 740	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X700, Webcam	1.199,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
P28G XTM 1600 II	Pentium®-M 725	15,0	512 MB	60 GB	DVD±RW	XP Home	989,-
X20 XVM 1600 IV	Pentium®-M 730	15,0	512 MB	60 GB	DVD/CD-RW	XP Pro, Gbit LAN	1.289,-

MONITORE

TFT	ms	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 101725	12	17,0	Sound	239,-
BELINEA 101902	16	19,0	Sound	299,-
BENQ FP71V	4	17,0		314,-
BENQ FP91G+	8	19,0	DVI-D	349,-
EIZO L578*	12	17,0	DVI-D/USB/Sound	519,-
EIZO L768*	25	19,0	DVI-D/Pivot	569,-
EIZO L778*	12	19,0	DVI-D/USB/Sound	639,-
HYUNDAI L90D+	8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	419,-
IIYAMA E431S*	8	17,0	DVI-D/Sound	299,-
IIYAMA E481S*	8	19,0	DVI-D/Sound	414,-
NEC 1970GXBK	8	19,0	DVI-D	489,-
SAMSUNG 172X	12	17,0	DVI-D	329,-
SAMSUNG 730BF	4	17,0	DVI-D	349,-
SAMSUNG 913B	8	19,0	DVI-D/Pivot	399,-
SAMSUNG 930BF	4	19,0	DVI-D	444,-
SAMSUNG 213T	25	21,3	DVI-D/Pivot	819,-
VIEWSONIC VX924	4	19,0	DVI-D	429,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

CRT	kHz	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 106055	96	19	Flat	154,-
PHILIPS 109B60	97	19	Flat	169,-
SAMSUNG 997MB	96	19	Flat	184,-
SAMTRON 78E	70	17		79,-
SAMTRON 98PDF	96	19	Flat	129,-

19" TFT-Monitor
VIEWSONIC VX924

- 48,3 cm sichtbares Bild
- Kontrast: 550:1
- Helligkeit: 270 cd/m²
- Reaktionszeit: 4 ms (grey-to-grey)
- VGA & DVI-D
- silber/schwarz

ViewSonic®

429,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY Business Line G83-6105	PS/2	15,-
CHERRY CyMotion Master XPress	USB, PS/2	25,-
LOGITECH Cordless Desktop EX100	PS/2, USB	36,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	29,-
WL Optical Desktop Elite	USB, PS/2	74,-
SHARKOON Luminous Keyboard	PS/2	19,90
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	29,90

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310	USB, PS/2	29,-
LOGITECH MX518	USB, PS/2	49,-
LOGITECH MX900 Bluetooth	USB	44,-
LOGITECH MX1000 Cordless	USB, PS/2	64,-
MS Wheel Mouse Optical Black	USB, PS/2	22,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
MS WL Notebook Optical Mouse	USB	35,-
RAZER DiamondBack 1600 magma	USB	49,-
RAZER DiamondBack Plasma Limited	USB	49,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Dual Action Pad	USB	22,-
LOGITECH Rumblepad II	USB	26,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	11,-

Mauspads & Zubehör	Farbe	€
COMPAD Mouse Bungee V2 (Kabelhalterung)		14,-
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Destrukt Pad (medium)	schwarz	17,-
EVERGLIDE Destrukt Pad (large)	schwarz	18,-
EVERGLIDE Destrukt Pad (extra large)	schwarz	19,-
EVERGLIDE Ricochet 2.52	verschiedene	22,-
GAMERZSTUFF Destrukt Pad (medium)	schwarz	17,-
GAMERZSTUFF Destrukt Pad (large)	schwarz	18,-
GAMERZSTUFF Destrukt Pad (extra large)	schwarz	19,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene	16,-
QPAD Gamer LowSense (XXXL)	verschiedene	29,-
QPAD Gamer HighSense AIM (XL)	rot	24,-
RATPADZ Ratpad GS	schwarz	20,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SoundBlaster Live! 24Bit	PCI	27,-
CREATIVE SoundBlaster Audigy 2 ZS	PCI	84,-
CREATIVE SoundBlaster Audigy 4 Pro	PCI	259,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-
AUDIOTRAK Prodigy 7.1 LT	PCI	99,-

Headsets		Typ	€
PLANTRONICS GameCom 1		Stereo	34,-
PLANTRONICS GameCom Pro1		Stereo	79,-
SENNHEISER PC 130		Stereo	34,-
SENNHEISER PC 150		Stereo	59,-
SENNHEISER PC 160		Stereo	99,-
SHARKOON Cosmic 5.1		5.1	39,-
SHARKOON Majestic 5.1 II	USB	5.1	59,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	48,-
Battlefield 1942 - World War 2 inkl. 2 AddOns	49,-
Battlefield 1942 - The Road to Rome AddOn	16,-
Battlefield II	46,-
Catwoman	49,-
Constantine	41,-
Half Life	9,-
Joint Operations - Typhoon Rising	44,-
Prince of Persia 2	47,-
Robots	26,-
Spiderman 2	42,-
SWAT 4	42,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Rollenspiele & Adventures	€
DAOC Bundle	33,-
DAOC - Catacombs AddOn	29,-
Diablo II Gold	19,-
Everquest 2	42,-
Guild Wars	42,-
Splinter Cell - Chaos Theory	44,-
Star Wars - Republic Commando	42,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	44,-
Vampire - The Masquerade Bloodlines	38,-
World of Warcraft	44,-

Strategie	€
Act of War - Direct Action	46,-
Alexander	46,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 - Schätze, Monster und Piraten AddOn	19,-
Command & Conquer - Generäle Deluxe Edition	49,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige	47,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige: Nebelreich AddOn	24,-
Empire Earth II	42,-
Ground Control 2	44,-
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelerde	48,-
Silent Hunter III	42,-
Stronghold II	44,-
Warcraft III - Reign of Chaos	18,-
Warcraft III - Frozen Throne Add On	25,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 2005	44,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
FIFA 2005	47,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 2005	47,-
GTR - FIA GT Racing	47,-
Need for Speed Underground 2	44,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



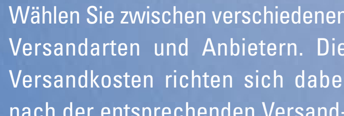
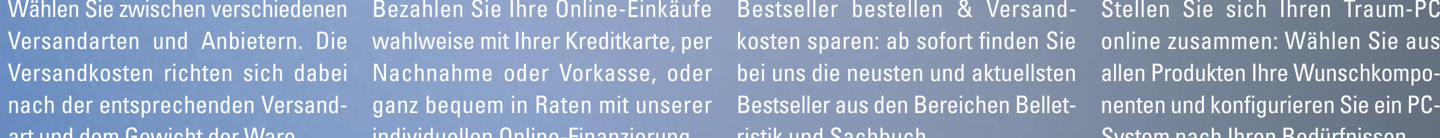
Lieferung On-Demand



Komfortabel bezahlen

Bücher@ALTERNATE

PC-Builder

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 zum „Shop des Jahres“ (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres“ (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres“ (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

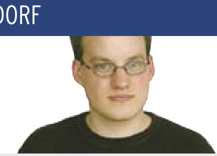
ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden
Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

HARDWARE

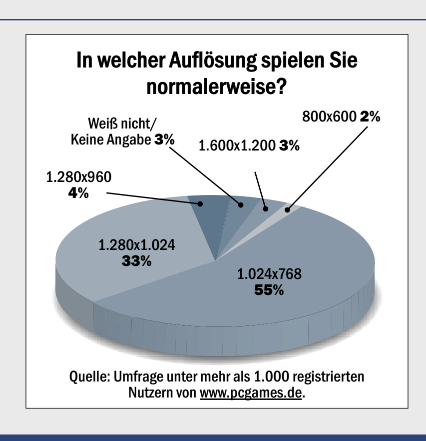
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Nvidia schafft eine Punktlandung in die Spielerherzen."

Als leidgeprüfter Spieler ist man daran gewöhnt, dass praktisch kein Toptitel zum angekündigten Termin erscheint – monatelange Verschiebungen sind eine Selbstverständlichkeit. Hardware-Hersteller beherrschen die Hinhaltedisziplin ebenso gut: Zwischen Präsentation und Veröffentlichung klafft oft eine nervenaufreibende Lücke. Nvidia stellte jedoch nicht nur am 22. Juni sein neues Spitzenmodell Geforce 7800 GTX in einer aufwendigen Präsentation vor, sondern der neue Grafikkarten-Primus war bei großen Online-Versendern tatsächlich noch am gleichen Tag lieferbar – Spieler wie Fachredakteure staunten nicht schlecht. Einen gründlichen Test lesen Sie ab Seite 156. Zugegeben, der Geforce-6800-Ultra-Nachfolger ist technisch eher eine Evolution, trotzdem legt die 7800 GTX die Benchmark-Messlatte ein großes Stück nach oben. Auch wenn ich als Redakteur von Natur aus gerne kritisiere: Nvidia, mit der Veröffentlichung der 7800 GTX ist euch eine Punktlandung in die Spielerherzen gelungen!



PC GAMES HILFT
Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

GAMMACHROME S18 NITRO

Was leistet die neue Mittelklassekarte von S3?

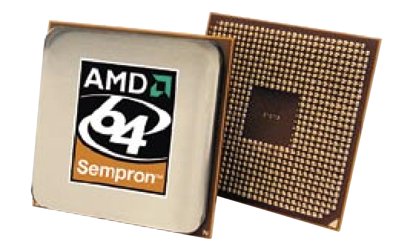
Eine erste Vorabplatine der Gammachrome S18 Nitro schaffte es zum Kurztest. Dabei handelt es sich um die erste Grafikkarte von S3 für das PCI-Express-Steckformat. Mit einem Preis von 110 Euro visiert der Hersteller das Mittelklassesegment an. Dementsprechend verfügt der Grafikchip über vier Pixel- sowie vier Vertex-Shader-Einheiten und beherrscht das Shader-Modell 2.0. Zum Vergleich: High-End-Varianten wie die Geforce 6800 Ultra oder die Radeon X850 XT-PE greifen auf 16 Pixel-Shader-Einheiten zurück. Der Chiptakt beträgt 450 MHz. Der 256 MByte große Grafikspeicher taktet mit 450 MHz DDR und wird mit 128 Bit angebunden. Bei **NfS Underground 2** ist die S18 Nitro jedoch nur halb so schnell wie eine Geforce 6600 für 110 Euro (1.024x768, 2xAA/4:1AF). Der aktuelle Treiber erlaubt bei Direct3D 4x Kantenglättung, unter OpenGL ist noch kein Anti-Aliasing möglich. Die Stärke der S18 Nitro liegt in der Video-Dekodierung. Gerade wenn Sie ein HD-Video umwandeln, ist die CPU-Last relativ gering.
Info: www.s3graphics.com



SEMPRON, CELERON D

Billig-CPUs mit 64-Bit-Technik

Angeblich stellt AMD noch in diesem Monat die ersten Sempron-Prozessoren mit 64-Bit-Unterstützung vor. Bisher berechnet die Sparvariante nur 32-Bit-Anwendungen. Die Modelle 2600+, 2800+, 3000+, 3100+ und 3300+ sollen im E6-Stepping allerdings neben 64 Bit sogar den Befehlssatz SSE3 beherrschen. Alle fünf Prozessoren werden für den überholten Sockel 754 verkauft, wann und ob es 64-Bit-Semprons für den aktuellen Sockel 939 gibt, ist noch ungewiss. Intel hingegen verkauft seine Billigprozessoren mit 64-Bit-Unterstützung gleich für den frischen Sockel 775. Den Anfang macht der Celeron D 351 mit 3,2 GHz, 533 MHz FSB und 256 kByte L2-Cache für 127 US-Dollar. Später folgen die Modelle 346, 341, 336, 331 und 326 mit niedrigeren Taktraten. Ebenfalls neu ist der Celeron D 350 mit 3,2 GHz für 73 US-Dollar. Im Gegensatz zur 351-Variante fehlt hier allerdings Intels 64-Bit-Technik EM64T.
Info: www.amd.de | www.intel.de



GEFORCE 6600

SLI mit Standard-6600

Dank der neuen Treiberversion Forceware 77.72 lässt sich die Standardvariante der Geforce 6600 im Parallel-Modus betreiben. Bisher funktionierte SLI nur mit der 6600 GT sowie der 6800-Serie. Da bei 6600-Modellen der SLI-Connector fehlt, lassen sich die beiden Karten nicht mit einer Brücke verbinden. Wie sich das auf die Performance auswirkt, ist noch nicht bekannt. Geforce-6600-Karten für PCI-Express kosten 100 bis 130 Euro und bieten so ein ordentliches Preis-Leistungs-Verhältnis. Den aktuellen Treiber finden Sie auf unserer Heft-DVD.
Info: www.nvidia.de

SHUTTLE SD31P, AOPEN EZ482

Mini-Barebones für Dualcore-CPUs

Der neue Shuttle-Barebone SD31P unterstützt dank Intels 945G-Chipsatz den Doppelkern-Pentium für den Sockel 775. Der Mainboard-Chip beherrscht zudem den SATA-2-Standard und verfügt über Onboard-Grafik (GMA 950). Ein entkoppelter 92-Millimeter-Lüfter soll den Prozessor besonders leise kühlen. Der Preis liegt bei rund 480 Euro. Aopens EZ482 für rund 340 Euro eignet sich hingegen für AMDs Dualcore-CPU Athlon 64 X2. Der Chipsatz RS482 von Ati hält einen PCI-Express-Grafikkarten-Slot sowie SATA-Anschlüsse und einen Gigabit-LAN-Port bereit.
Info: www.shuttle.de | www.aopen.de





GAMER-LINE AL1951M, AL1751M

Acer mit TFT-Monitoren für Spieler

Die TFTs AL1951m (19 Zoll) und AL1751m (17 Zoll) erreichen im Grau-zu-Grau-Test eine sehr niedrige Reaktionszeit von 8 Millisekunden. Die beiden Flachbildschirme sind ab sofort für 300 bis 430 Euro erhältlich. Anfang August erscheinen die noch fixeren Modelle AL1951Bs (19 Zoll) und AL1751Bs (17 Zoll) mit einer Schaltgeschwindigkeit von 6 Millisekunden. Zudem verfügen die beiden Varianten über die Crystalbrite-Technologie. Damit wird das Bild brillanter, aber nach unserer Erfahrung spiegelt der Bildschirm stärker als herkömmliche LCDs.
Info: www.acer.de



ATI: Neuer Top-Grafikchip mit Verspätung

Ein Hinweis im aktuellen Geschäftsbericht von Ati bestätigt, dass der nächste Hochleistungs-Grafikchip R520 später als erwartet vorgestellt wird. Eventuell wollen die Kanadier den Chip – genau wie Nvidia beim Konkurrenzmodell Geforce 7800 GTX – erst zur tatsächlichen Marktverfügbarkeit vorstellen.
Info: www.ati.de

Doch keine Doppel-6800-Karten von Asus

Bereits auf der CeBIT zeigte Asus das Vorabmodell einer Karte mit zwei Geforce-6800-Ultra-Chips. Aufgrund des immensen Preises entschied sich der Hersteller jedoch später für eine Doppel-6800-GT. Mittlerweile wurde auch dieser Plan verworfen. Asus konzentriert sich nun auf eine Karte mit zwei GPUs der brandneuen Geforce-7800-Serie.
Info: www.asuscom.de

AMDs CPU-Pläne

Bei der jährlichen Analystenkonferenz hat AMD die Pläne für zukünftige Prozessoren konkretisiert: Demnach soll in zwei Jahren ein neuer Chip mit mehreren Kernen und größeren Caches auf den Markt kommen, der mit DDR3-Speicher arbeitet. Entsprechende PCs würden mit PCI-Express-Verbindungen der zweiten Generation ausgestattet. Für das kommende Jahr plant AMD Prozessoren, die DDR2-Speicher sowie die umstrittene Sicherheitstechnik TPM unterstützen.
Info: www.amd.de

Dreimal Geforce 7800 GTX von Gainward

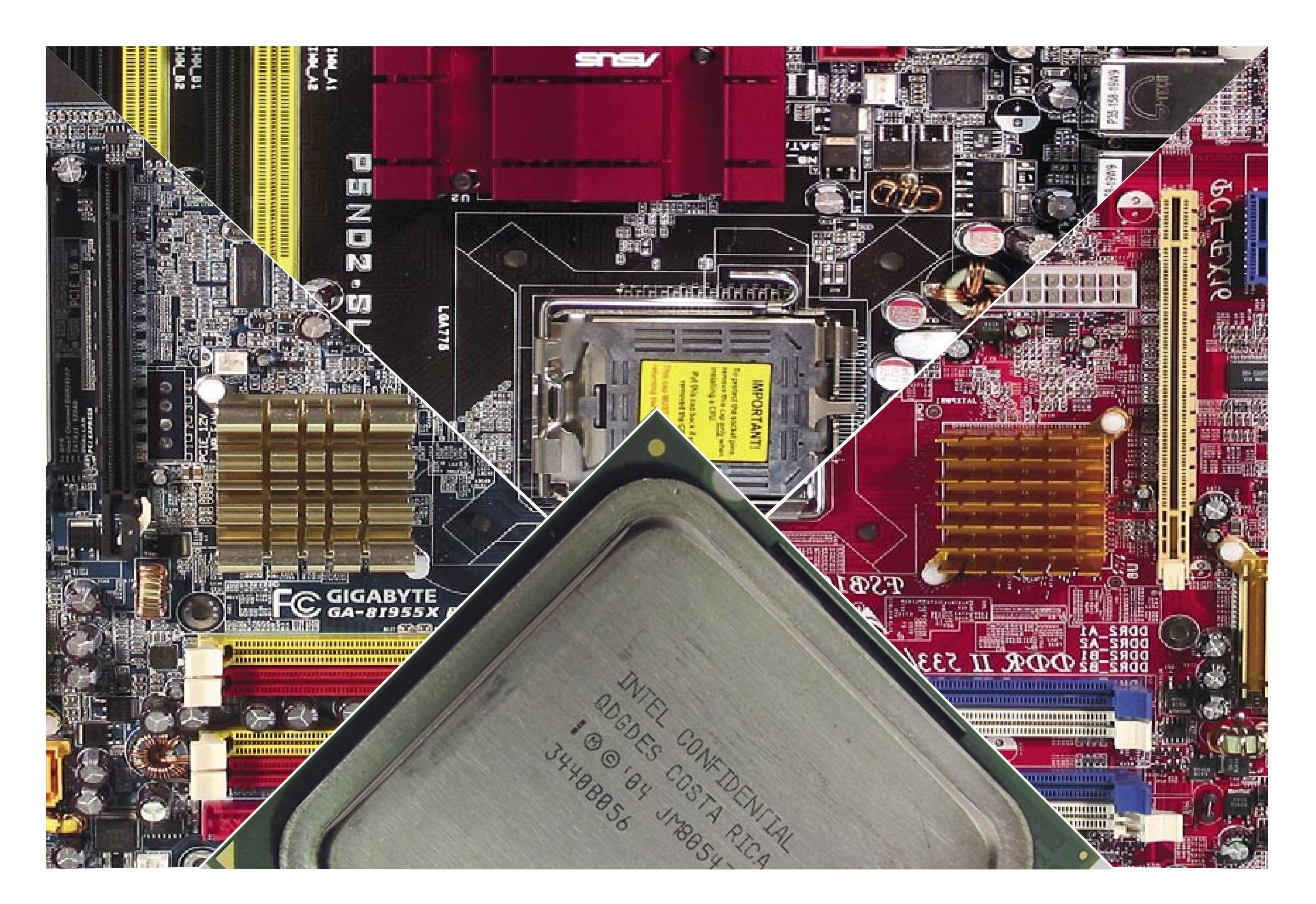
Neben einer Standardvariante der Geforce 7800 GTX plant Gainward eine Golden-Sample-Edition mit höheren Taktraten. Zudem will der Hersteller eine wassergekühlte Geforce 7800 GTX anbieten. Die gewöhnliche Version mit Referenzkühlung und Standardtakt soll anfangs rund 550 Euro kosten.
Info: www.gainward.de

Nvidia: Grafiktreiber für Dualcore-CPUs

Nvidia kündigt Grafikkartentreiber an, die von Dualcore-CPUs profitieren und so eine 5 bis 30 Prozent bessere Performance bieten sollen. Bis zur Veröffentlichung der Treiber kann es allerdings noch mehrere Monate dauern.
Info: www.gainward.de

Virus fordert Lösegeld

Der Trojaner Trj.PGPCoder.A verschlüsselt alle Dateien auf dem Rechner mit den Endungen DOC (Microsoft Word), HTML (Webseiten), JPG (Bilder), XLS (Microsoft Excel), ZIP und RAR (Komprimierungsformate). In einer Textdatei wird auf ein Dekodierungsprogramm hingewiesen, das man für 200 US-Dollar erwerben kann – entsprechende E-Mail-Adresse inklusive.
Info: www.panda-software.de



P4-Boards im Test

Für den Pentium 4 gibt es drei neue Chipsätze – welche Variante lohnt sich wirklich und welcher Board-Hersteller bietet die beste Leistungs für Ihr Geld?

Was ist ...

PCI Express
Neuer Schnittstellenstandard für Erweiterungskarten, der mittelfristig AGP- und PCI-Steckplätze ablösen wird.

Firewire
Bussystem und Schnittstelle mit einer maximalen Übertragungsrate von 50 MByte/s. Unterstützt auch TCP/IP.

Gigabit-LAN
Netzwerkstandard, der eine theoretische Bandbreite von maximal 125 MByte/s erreichen kann.

SATA II
Aktueller Schnittstellenstandard für Laufwerke mit einem maximalen Durchsatz von 300 MByte/s. Weiterentwicklung von SATA I.

Pünktlich zur Verfügbarkeit der Dualcore-Prozessoren bietet Intel zwei neue Chipsätze für Sockel-775-Platinen an. Wie bei den Vorgängergenerationen verlässt sich der Chip-Gigant auf eine teurere Version (955X) und eine preiswertere Variante mit leicht reduziertem Funktionsumfang, den 945P. Zudem wird der Chip als 945G mit integrierter Grafik angeboten (Intel Media Accelerator – GMX950). Während Intel bis vor kurzem den Desktop-Bereich fast unangefochten beherrschte, bekommen die beiden neuen Chipsätze nun starke Konkurrenz durch Nvidia: Mit dem Nforce4 SLI Intel Edition gibt der Grafikprofi sein Sockel-775-Debüt.

Chipsätze im Vergleich

Alle genannten Chipsätze unterstützen Dualcore-CPUs mit einem Frontside-Bus von 1.066 MHz (266 MHz QDR). Zudem arbeiten die P4-Chipsätze mit DDR2-Speicher bis 667 MHz. Hauptunterschied zwischen Intels 955X und der Sparvariante 945P ist die „Performance Memory Optimization“, durch die das teure Modell schneller laufen soll. In unseren Benchmarks haben wir jedoch keinen nennenswerten Geschwindigkeitsvorteil festgestellt. Den Modellen von Intel und Nvidia gemein ist ein in der Southbridge integrierter SATA-Controller. Neben den RAID-Modi 0, 1, 0+1 und 5 unterstützt dieser sogar den SATA-II-Standard. Allerdings liefern die Intel-Modelle serienmäßig nur einen PATA-Anschluss mit. Wer mehr als eine Festplatte und ein DVD-Laufwerk anschließen will, braucht ein Board mit zusätzlichem IDE-Controller.

Nvidia betritt Neuland

Der Nforce4 SLI in der Intel Edition ist hingegen gleich für zwei PATA-Kanäle ausgelegt. Zudem unterstützt Nvidias P4-Erstling bis zu zehn SATA-Ports – bei der Intel-Konkurrenz sind es nur acht. Als Bonus verfügt der Chip über eine Hardware-Firewall, die allerdings nur bedingt zuverlässig ist. Im Gegensatz zu den Athlon-64-Varianten verlässt sich Nvidia beim Nforce4 SLI Intel Edition auf die klassische Unterteilung zwischen North- und Southbridge. Die beiden Komponenten werden per Hyper-Transport mit 3,2 GByte/s verbunden. Intel erreicht mit dem Direct Media Interface nur 2,0 GByte/s. Im Benchmark-Vergleich erzielen jedoch alle drei Chipsätze annähernd identische Ergebnisse.

SLI auch mit 945P-Boards?

Größter Vorteil des Nvidia-Chipsatzes ist natürlich die SLI-Technik. Allerdings bringen mehrere Hersteller auch auf ihren 945P-Platinen zwei Grafikkarten-Ports unter. Asus und Biostar liefern sogar eine SLI-Brücke mit. Die aktuellen Grafiktreiber von Nvidia verfügen allerdings über eine integrierte Chipsatzüberprüfung. Mit zwei Grafikkarten und der Forceware 71.89 startet das Asus-Board daher nicht. Erst die alte Forceware 66.81 erkennt ein SLI-kompatibles System. Dafür läuft das System mit dem alten Treiber instabil. Mit Biostars I945P-A7 und der Forceware 66.81 startet **Doom 3** zwar im SLI-Betrieb, die Performance verbessert sich jedoch nicht gegenüber einer einzelnen Karte. Zudem wird der GPU-Lastenausgleich nicht angezeigt. Andere Spiele stürzen auch auf dem Biostar-Board ohne Fehlermeldung ab. Derzeit funktioniert SLI also nur mit Nforce4-SLI-Boards.

Gigabyte 8I955X Royal

Für den gesalzenen Preis von 199 Euro stattet Gigabyte das Royal-Board großzügig aus: So sitzen auf der Platine gleich zwei Gigabit-LAN-Controller von Broadcom, die eine ordentliche, aber keine überragende Leistung bieten (88 MByte/s senden, 112 MByte/s empfangen). Die PCI-Performance ist hingegen nur mäßig. Das PATA-Defizit des Intel-Chipsatzes gleicht Gigabyte durch einen Controller für zwei zusätzliche IDE-Kanäle aus. Ist dieser aktiviert, so steigt die Boot-Dauer allerdings auf nervige 66 Sekunden. Zu den sechs SATA-Anschlüssen gesellen sich ebenso viele Anschlusskabel. Besonders ausgefallen ist der Bluetooth-Dongle. Auch die Software-Ausstattung ist mit Norton Internet Security 2005, EasyTune 5 und dem Windows-Programm @BIOS großzügig. Die Northbridge wird lediglich passiv gekühlt. Zwar liefert Gigabyte einen zusätzlichen Lüfter mit, der Chip wird allerdings auch ohne den kleinen Propeller nur 36,2 Grad Celsius warm. Auf der Zusatzkarte U-Plus D.P.S. lagert Gigabyte hochwertige Spannungswandler aus. Die verwendete Heatpipe-Kühlung kann allerdings den Einbau großer CPU-Kühler blockieren. Besonders erfreulich: Das 8I955X Royal läuft mit allen getesteten Speichermodulen stabil.

Abit AL8

Für Abit scheint die Performance eine wichtigere Rolle zu spielen als die Stabilität. So liefert der Hersteller das AL8 serienmäßig mit einem um 4 MHz übertakteten FSB aus und schummelt sich damit in unseren Benchmarks fast an die Spitze. Obwohl der Speicher analog zum FSB übertaktet wird, besteht das Board mit allen getesteten Modulen den Stabilitätstest. Der Floppy-Anschluss befindet sich allerdings beim untersten PCI-Steckplatz und die SATA-Ports 5 und 6 liegen schlecht erreichbar beim CPU-Sockel. Zudem prangt nur ein PATA-Anschluss auf der Platine. Auf die Northbridge setzt Abit einen kleinen Lüfter, der mit 0,9 Sone angenehm leise rotiert. Sehr praktisch sind die beiden Diagnose-LEDs auf der Platine. Die Übertaktungsoptionen im BIOS sind ordentlich, eine automatische Übertaktung fehlt jedoch. Mit dem Tool uGuru können Sie dort viele Einstellungen direkt unter Windows vornehmen.

MSI P4N Diamond

Wer die Nforce4-SLI-Platine von MSI einbaut, freut sich über das beste Platinen-Layout im Testfeld: Da die beiden Grafikkarten-Ports nach unten verschoben wurden, lässt sich der Speicher auch bei eingebauter Grafikkarte einfach tauschen. Auch die sechs SATA- und die beiden PATA-Anschlüsse sind vorbildlich am Rand der Platine aufgereiht. Mit 1,0 Sone ist der Northbridge-Lüfter sehr leise. Sparsame Käufer dürfte der Preis von 259 Euro abschrecken. Dafür versieht MSI das P4N Diamond gleich mit zwei schnellen Gigabit-LAN-Ports. Die Performance von PCI und USB ist ebenfalls sehr gut. Klares Ausstattungshighlight ist der verwendete Creative-Soundchip CA0106 mit Dolby-Digital-Encoder. Das BIOS ist mit automatischer Übertaktung für CPU

Kaufberatung für Unentschlossene

Welches Mainboard passt zu Ihren Bedürfnissen?

Inwiefern unterscheiden sich die neuen Sockel-775-Chipsätze?
Bei der Spieleleistung gibt es praktisch keinen Unterschied zwischen den neuen Chips. Die beiden getesteten Nforce4-SLI-Platinen hatten jedoch Probleme mit mehreren Speichermodulen und erkennen den Pentium D 820 nicht im Dualcore-Modus. Dafür kämpfen drei 945P-Boards mit einer schlechten PCI-Performance. Ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis haben derzeit nur Platinen mit Intels 945P.

Ermöglichen 945P-Boards mit zwei Grafikkarten-Slots echtes SLI?
Der SLI-Modus lässt sich bei Mainboards mit Intel-Chipsatz nur mit einem alten Treiber aktivieren. Selbst dann konnten wir im Test keinen Performance-Vorteil ermitteln und das System lief sehr instabil. Daher ist der zweite Grafikkarten-Port derzeit noch kein Kaufargument.

Lohnen sich die teuren Platinen für mehr als 200 Euro?
Nur wenn Sie auf eine hervorragende Ausstattung wie die Wifi-TV-Karte von Asus Wert legen, sollten Sie so viel Geld investieren. Die günstigen Boards für weniger als 150 Euro bieten ebenfalls eine gute Leistung.

AMD oder Intel?
Derzeit sind Sockel-939-Platinen deutlich günstiger. Zudem kostet ein Athlon 64 weniger als ein vergleichbarer Pentium 4. Das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis bietet daher AMD.

Leistung: Mainboards (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 FX-55/Pentium 4 570 (3,8 GHz), 2x512 MByte DDR400-RAM/DDR2-667-RAM, Forceware 71.89, WinXP SP2

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 DEMO

BESSER ▶ | Fps — ▶ BED. SPIELB. (20) ▶ FLÜSSIG SPIELBAR (40)

Board	1.024x768, Durchschnitt Fps*	1.024x768, Minimum Fps*	Preis (in Euro)
Epox 9NPA+ Ultra (Nforce4 Ultra AMD)	81 (+31%)	63 (+31%)	150,-
Gigabyte 8I955X Royal (Intel 955X)	65 (+5%)	52 (+8%)	199,-
Abit AL8 (Intel 945P)	65 (+5%)	51 (+6%)	159,-
Asus P5ND2-SLI Deluxe (Nforce4 SLI Intel)	65 (+5%)	51 (+6%)	219,-
MSI P4N Diamond (Nforce4 SLI Intel)	64 (+3%)	52 (+8%)	259,-
Biostar I945P-A7 (Intel 945P)	64 (+3%)	51 (+6%)	130,-
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV (Intel 945P)	64 (+3%)	51 (+6%)	259,-
Gigabyte 8I945P Pro (Intel 945P)	64 (+3%)	51 (+6%)	144,-
Elitegroup PF5 Extreme (Intel 945P)	62 (0%)	48 (0%)	124,-

FAZIT:
- Das AMD-System mit Athlon 64 FX-55 liegt bei NFS: Underground 2 weit vorne.
- Abit taktet den FSB mit 204 MHz und schlägt daher andere 945P-Boards knapp.
- Das PF5 Extreme lief im Test nur mit DDR2-533 und ist somit etwas langsamer.

LEGENDE ■ 1.024x768, Durchschnitt Fps* ■ 1.024x768, Minimum Fps*

* Kein AA & AF

Wichtige Details des Platinenlayouts

Welche Besonderheiten sind im Test aufgefallen und welche Boards sorgen beim Einbau für Probleme?

Abit AL8



Die zusätzlichen SATA-Ports sitzen weit oben auf der Platine direkt bei der Northbridge und sind nur schwer erreichbar.

Biostar I945P-A7

Wegen des relativ hohen Chipsatzkühlers passt die Radeon X850XT IceQ II nicht in den Grafikkarten-Slot.

Typberatung: Mainboards

Ganz persönliche Empfehlungen: die Kauftipps der Profis unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



Mein Kauftipp: Gigabyte 8I945P Pro

Daniel Möllendorf

Begründung: Müssen gute Mainboards teuer sein? Auf keinen Fall! Das 945P-Board von Gigabyte kostet mit 144 Euro rund 100 Euro weniger als das SLI-Schwergewicht von MSI und leistet sich keine echten Schwächen. Sogar die Ausstattung ist großzügig. Wer einen Dualcore-P4 verwenden will, ohne sich zu verschulden, gibt Gigabyte sein Geld.



Mein Kauftipp: Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV

Chris Gögelein

Begründung: Das Asus-Board läuft absolut stabil und hat eine sehr gute LAN- sowie SATA-Performance. Die Wifi-TV-Option ist für mich hingegen kein echtes Kaufargument und auch der Preis hat es in sich, sodass ich zu den abgespeckten Varianten ohne Wifi raten würde (P5LD2/P5LD2 Deluxe). Diese sind bereits ab 100 bzw. 160 Euro zu haben.

Mein Kauftipp: MSI P4N Diamond

Oliver Haake

Begründung: Als Fan der SLI-Technik wäre für mich natürlich ein Nforce4-Board erste Wahl. Das P4N Diamond von MSI schlägt dabei die Asus-Platine dank schnellerem LAN-Controller und besserer Ausstattung. Der verwendete Lüfter läuft zum Glück nur mit 1,0 Sone und würde daher den Geräuschpegel meines PCs nicht anheben.

und Grafikkarte umfangreich. Allerdings lässt sich die CPU-Spannung nur sehr unpräzise anheben. Hauptkritikpunkt der MSI-Platine ist die Speicherkompatibilität: Die beiden Corsair-Pärchen erkennt das P4N Diamond mit falschen Latenzen, der Kingmax-Speicher läuft instabil.

Asus P5ND2-SLI

Asus verzichtet auf eine aktive Kühlung und setzt einen großen Alu-Kühler auf die Northbridge. Dadurch wird der Chip jedoch 47,8 Grad Celsius heiß. Bei Bedarf können Sie bis zu sechs SATA-II-Festplatten anschließen. Der verwendete Controller für die beiden zusätzlichen Ports ist dabei fast genauso schnell wie die Southbridge-Lösung von Nvidia. Der zweite Gigabit-LAN-Chip enttäuscht jedoch mit nur 64 MByte/s (senden) respektive 108 MByte/s (empfangen). Im Stabilitätstest patzt das P5ND2-SLI bei den gleichen Modulen wie die MSI-Platine. Erfreulich sind die gute Ausstattung und das beinahe überladene BIOS.

Elitegroup PF5 Extreme

Gleich zwei Lüfter surren auf dem Elitegroup-Board: Neben der Northbridge werden die Spannungswandler aktiv gekühlt, was sich in hörbaren 2,2 Sone auswirkt. Gravierender sind jedoch die Speicherprobleme. Selbst wenn wir im BIOS manuell 667 MHz einstellen, arbeiten DDR2-667-Module von Corsair, Infineon oder Micron nur mit 533 MHz. Spiele wie **NfS: Underground 2** laufen damit rund drei Prozent langsamer. Elitegroup tippte auf einen defekten Taktgeber bei unserer Testplatine. Ärgerlich bleibt jedoch, dass sich die CAS-Latenz nicht verändern lässt. Die PCI-, USB- und Gigabit-LAN-Performance ist hervorragend. Sehr praktisch: Mit dem Top-Hat-Modul können Sie ein beschädigtes BIOS retten. Zudem liegt ein Netzwerkkabel im Karton. Eine Brücke für die beiden Grafikkarten-Slots fehlt jedoch.

Biostar I945P-A7

Für den guten Preis von 130 Euro fährt Biostar einen harten Sparkurs: Nur ein PATA-Kanal, ein LAN-Anschluss und vier SATA-Ports befinden sich auf der Platine. Der schmale Karton ist lediglich mit einem IDE- und einem SATA-Kabel sowie einer Treiber-CD und der SLI-Brücke gefüllt. Auch das BIOS ist spartanisch: Der FSB lässt sich nur bis 232 MHz anheben, die Einstellungsmöglichkeiten für die CPU-Spannung reichen von +5 bis +15 Prozent. Zudem passt die HIS X850XT IceQ II nicht. Dafür übertakten Sie mit der Software Warpspeeder problemlos unter Windows. Trotz SLI-Brücke bringen die beiden Grafik-Slots derzeit keinen Leistungsvorteil.

Fazit: Noch viel Raum für Verbesserungen

Nur das 8I955X Royal von Gigabyte und Abits AL8 laufen mit allen getesteten Speichermodulen stabil und drei Platinen kämpfen mit einer schwachen PCI-Performance – da sollten die Hersteller nachbessern. Für die Spieleleistung macht es nahezu keinen Unterschied, welcher Chipsatz auf der Platine arbeitet. Aus Preis-Leistungs-Sicht sind daher 945P-Boards wie das 8I945P Pro von Gigabyte besonders interessant. (dm)

MAINBOARDS (INTEL)	P5LD2 Deluxe Wifi-TV	8I955X Royal	AL8	P4N Diamond
Hersteller (Webseite)	Asus (www.asuscom.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Abit (www.abit.nl)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leist.-Verhältnis	€ 259,-/ausreichend	€ 199,-/befriedigend	€ 159,-/befriedigend	€ 259,-/ausreichend
Chipsatz/BIOS-/Board-Vers.	945P/0306/1.02	955X/F5/1.0	945P/1.2/1.0	Nforce4 SLI Intel Edition/1.24/1
AUSSTATTUNG	1,53	1,29	1,84	1,39
AGP/PCI/PCI-Express	0/3/3	0/3/3	0/2/4	0/2/3
USB 2.0/Firewire/Riser/IrDa	6/1/0/0	8/2/0/0	6/2/0/0	6/2/0/1
Speicher	4x DDR2-533/667-SDRAM	4x DDR2-533/667-SDRAM	4x DDR2-533/667-SDRAM	4x DDR2-533/667-SDRAM
Software	PC Probe 2, Asus Upd., PowerDirector, WindDVD	EasyTune 5, @BIOS, Internet Security 2005	Abit Guru, Flash Menu, Black Box	Internet Security 2005, MSI Live Update
Sound/LAN	ALC882M/1.000 Mbit/s Marvell	ALC882M/2x 1.000 Mbit/s Broadcom	ALC882M/1.000 Mbit/s Broadcom	Creative/2x 1.000 Mbit/s Nvidia & Marvell
Laufwerke	6x SATA/3x PATA	6x SATA/3x PATA	6x SATA/1x PATA	6x SATA/2x PATA
Sonstige Ausstattung	SLI-Brücke, Wifi-TV-Karte, Wifi-Antenne, Fernbed.	Bluetooth Dongle, Lüfter für Northbridge	-	SLI-Halteklammer, SLI-Brücke
EIGENSCHAFTEN	1,70	2,43	2,78	2,25
Frontside-Bus (Schritte)	100-450 MHz (1 MHz)	100-600 MHz (1 MHz)	133-400 MHz (1 MHz)	150-350 MHz (1 MHz)
Realer FSB-Takt	200,7 MHz	201,0 MHz	204,3 MHz	200,0 MHz
CPU-Spannung	1,2625 V bis 1,7 V	0,8375 V bis 1,6 V	1,3625 V bis 1,7125 V	Bis +0,4 V
Sonstige OC-Optionen	RAM, FSB, Chipsatz	RAM, PCI-E, FSB	RAM, PCI-E	RAM, Chipsatz
Temp. Chips./Lauts. Lüfter	34,7 °C/0 Sone	36,2 °C/0 Sone	39,0 °C/0,9 Sone	40,1 °C/1,0 Sone
Bootdauer	59 s	66 s	51 s	43 s
LEISTUNG	1,90	1,90	1,90	2,30
PCGH-Stabilitätstest	Teilbestanden	Bestanden	Bestanden	Teilbestanden
PCGH-Kompatibilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
PCI-Performance (bei LAN-Last)	Gut (107,7/106,0 MByte/s)	Befried. (94,0/93,2 MByte/s)	Befried. (93,7/93,1 MByte/s)	Sehr gut (120,0/118,4 MByte/s)
USB-Performance	Sehr gut (37,1 MByte/s)	Sehr gut (35,1 MByte/s)	Sehr gut (35,2 MByte/s)	Sehr gut (36,2 MByte/s)
LAN-Perform. (send./empf.)	Sehr gut (107/113 MByte/s)	Gut (88/112 MByte/s)	Gut (86/108 MByte/s)	Sehr gut (96/111 MByte/s)
FAZIT	+ Geniale Ausstattung + Sehr gutes Übertakter-BIOS – Sehr teuer GESAMT 1,79	+ Sehr stabil + Umfangreiche Ausstattung – Sehr teuer GESAMT 1,88	+ Sehr stabil + Klasse Tuning-Tool uGuru – Nur ein PATA-Anschluss GESAMT 2,06	+ SLI-Technik + Ausstattung (Creative-Sound) – Leichte Stabilitätsprobleme GESAMT 2,11

EMPFEHLUNG DER REDAKTION



EIGENWILLIG Auf der 945P-Platine können Sie sogar zwei Grafikkarten unterbringen.

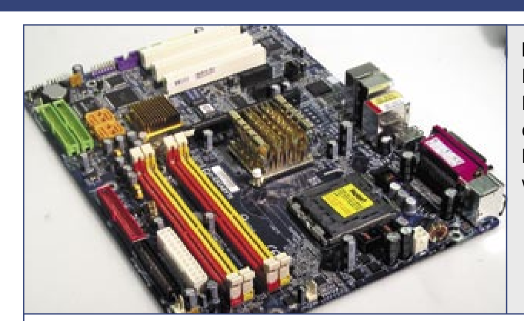
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV

Die 945P-Platine protzt mit einer riesigen Ausstattung und leistet sich kaum Schwächen.

PC Games TOP PRODUKT 09/2005

Im Test erzielt das P5LD2 Deluxe Wifi-TV erstklassige Ergebnisse – egal ob Spiele-Performance, LAN-, PCI- oder SATA-Leistung. Auf der 259 Euro teuren Platine tummeln sich ein zusätzlicher SATA-Controller für insgesamt sechs Ports sowie drei PATA-Anschlüsse. Zudem ist die Packung mit reichlich Zubehör gefüllt. So bekommen Käufer neben USB- und Firewire-Blenden sogar eine Karte für Asus Wireless-TV samt Antenne und Fernbedienung. Damit geben Sie das PC-Bild ohne Kabelgewirr am Fernseher aus. In die beiden PCI-E-x16-Ports können Sie jeweils eine Grafikkarte einsetzen und diese mittels der mitgelieferten SLI-Brücke verbinden. Ein echter SLI-Modus samt Performance-Steigerung ist derzeit allerdings nicht möglich. Die Software-Beigaben sind gewohnt großzügig: Auf den CDs befinden sich unter anderem Anti-Viren-Software, ein Tuning-Tool, ein BIOS-Update-Programm für Windows und die WinDVD Suite. Auch das BIOS lässt kaum Übertakterwünsche offen. Im Stabilitätstest lief die 945P-Platine jedoch nicht mit den DDR2-667-Modulen von Corsair. (dm)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle | Preis: € **259.-** Preis-Leistung: **Ausreichend** | Gesamtwertung **1,79**



FLAMMEN-LOOK Die passive Kühlung reicht für die 945P-Northbridge bereits vollkommen aus.

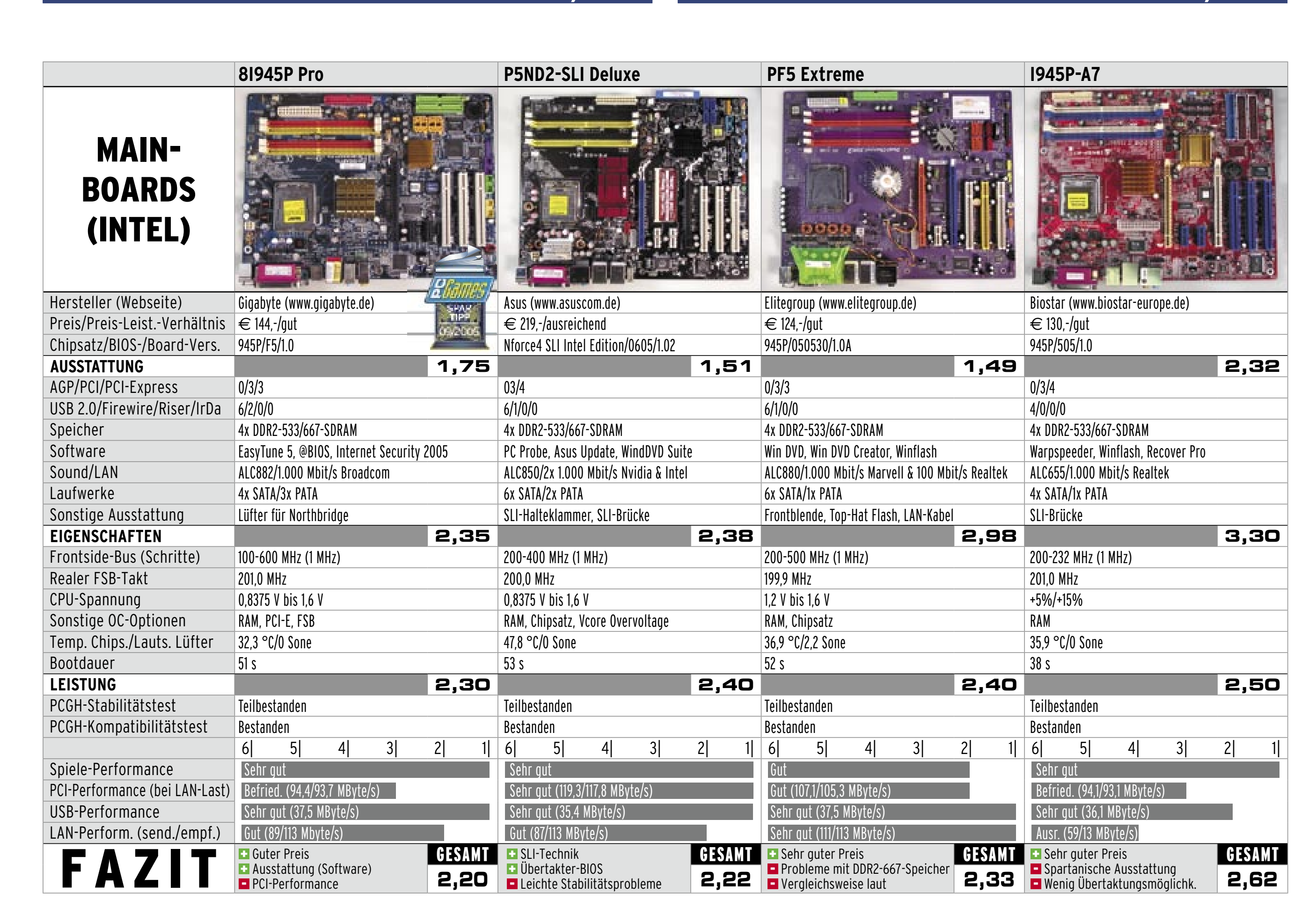
Gigabyte 8I945P Pro

Für 144 Euro bietet Gigabyte eine ordentlich ausgestattete 945P-Platine mit guter Leistung.

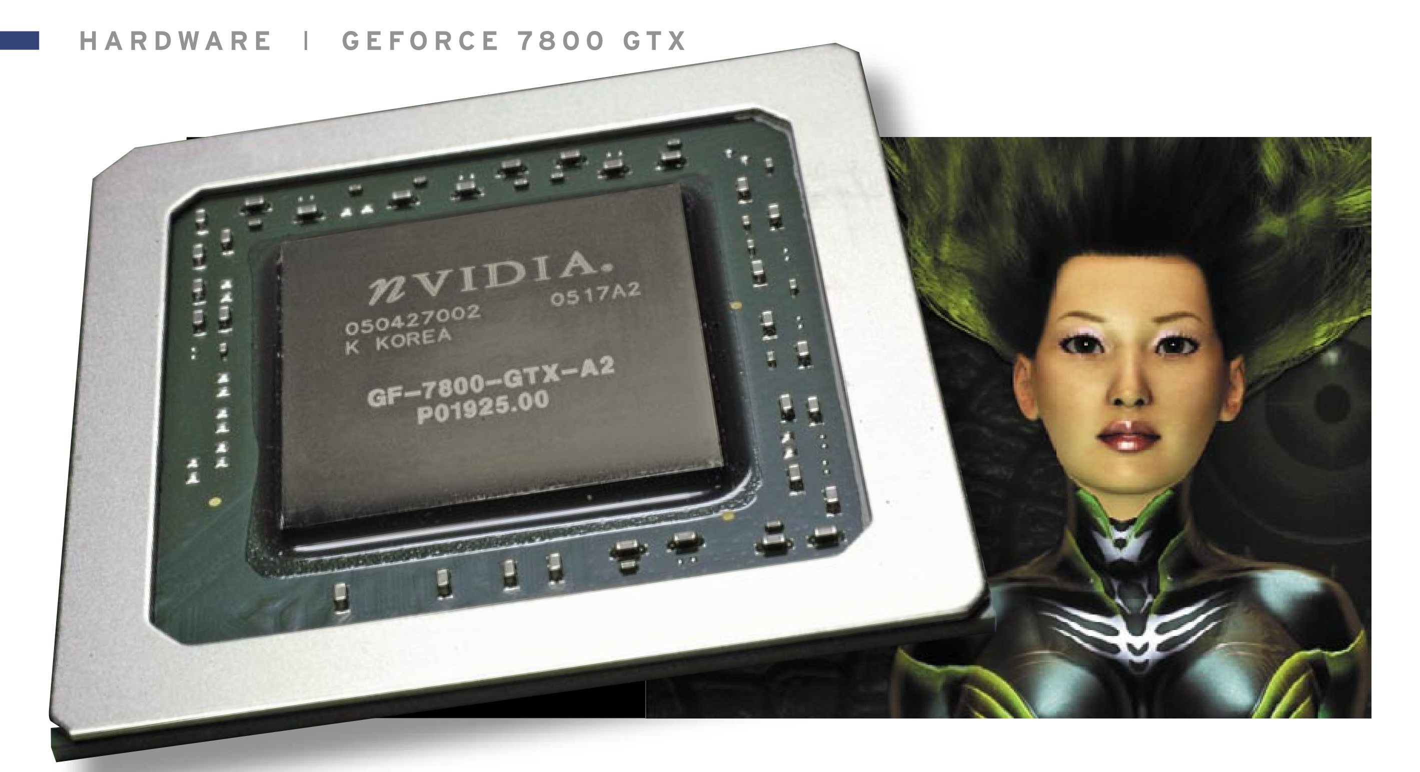
PC Games SPAR TIPP 09/2005

Vier SATA-Ports, drei PATA-Anschlüsse, Gigabit-LAN, Dual BIOS und sechs UBS-2.0-Anschlüsse per Blende – die Ausstattung der Gigabyte-Platine lässt zum guten Preis von 144 Euro kaum Wünsche offen. Dazu gesellen sich Norton Internet Security 2005 sowie ein Tuning-Tool und ein Flash-Programm für Windows. Auch die Einstellungsmöglichkeiten im BIOS sind umfangreich. So können Übertakter neben der CPU-Spannung sogar Speicher-, FSB- und PCI-Express-Spannung verändern. Hierfür müssen Sie im BIOS-Menü zunächst die Tastenkombination „Strg." und „F1" drücken. Spiele-, SATA- und LAN-Performance sind gut, die PCI-Leistung jedoch nur mittelmäßig. Zudem liefen Corsairs aktuelle Module CM2X512A-5400UL mit den vorgesehenen Latenzen 3-2-2-8 nicht stabil – selbst bei 2,1 Volt RAM-Spannung. Wenn Sie den zusätzlichen IDE-Controller aktivieren, braucht das 8I945P Pro 51 Sekunden für den Boot-Vorgang. Das Board-Layout der 22 Zentimeter schmalen Platine ist hingegen vorbildlich und wirkt sehr aufgeräumt. Lediglich der 12V-ATX-Anschluss ist zu nah am CPU-Sockel. (dm)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle | Preis: € **144.-** Preis-Leistung: **Gut** | Gesamtwertung **2,20**



MAINBOARDS (INTEL)	8I945P Pro	P5ND2-SLI Deluxe	PF5 Extreme	I945P-A7
Hersteller (Webseite)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Asus (www.asuscom.de)	Elitegroup (www.elitegroup.de)	Biostar (www.biostar-europe.de)
Preis/Preis-Leist.-Verhältnis	€ 144,-/gut	€ 219,-/ausreichend	€ 124,-/gut	€ 130,-/gut
Chipsatz/BIOS-/Board-Vers.	945P/F5/1.0	Nforce4 SLI Intel Edition/0605/1.02	945P/050530/1.0A	945P/505/1.0
AUSSTATTUNG	1,75	1,51	1,49	2,32
AGP/PCI/PCI-Express	0/3/3	03/4	0/3/3	0/3/4
USB 2.0/Firewire/Riser/IrDa	6/2/0/0	6/1/0/0	6/1/0/0	4/0/0/0
Speicher	4x DDR2-533/667-SDRAM	4x DDR2-533/667-SDRAM	4x DDR2-533/667-SDRAM	4x DDR2-533/667-SDRAM
Software	EasyTune 5, @BIOS, Internet Security 2005	PC Probe, Asus Update, WindDVD Suite	Win DVD, Win DVD Creator, Winflash	Warpspeeder, Winflash, Recover Pro
Sound/LAN	ALC882/1.000 Mbit/s Broadcom	ALC850/2x 1.000 Mbit/s Nvidia & Intel	ALC880/1.000 Mbit/s Marvell & 100 Mbit/s Realtek	ALC655/1.000 Mbit/s Realtek
Laufwerke	4x SATA/3x PATA	6x SATA/2x PATA	6x SATA/1x PATA	4x SATA/1x PATA
Sonstige Ausstattung	Lüfter für Northbridge	SLI-Halteklammer, SLI-Brücke	Frontblende, Top-Hat Flash, LAN-Kabel	SLI-Brücke
EIGENSCHAFTEN	2,35	2,38	2,98	3,30
Frontside-Bus (Schritte)	100-600 MHz (1 MHz)	200-400 MHz (1 MHz)	200-500 MHz (1 MHz)	200-232 MHz (1 MHz)
Realer FSB-Takt	201,0 MHz	200,0 MHz	199,9 MHz	201,0 MHz
CPU-Spannung	0,8375 V bis 1,6 V	0,8375 V bis 1,6 V	1,2 V bis 1,6 V	+5%/+15%
Sonstige OC-Optionen	RAM, PCI-E, FSB	RAM, Chipsatz, Vcore Overvoltage	RAM, Chipsatz	RAM
Temp. Chips./Lauts. Lüfter	32,3 °C/0 Sone	47,8 °C/0 Sone	36,9 °C/2,2 Sone	35,9 °C/0 Sone
Bootdauer	51 s	53 s	52 s	38 s
LEISTUNG	2,30	2,40	2,40	2,50
PCGH-Stabilitätstest	Teilbestanden	Teilbestanden	Teilbestanden	Teilbestanden
PCGH-Kompatibilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
PCI-Performance (bei LAN-Last)	Befried. (94,4/93,7 MByte/s)	Sehr gut (119,3/117,8 MByte/s)	Gut (107,1/105,3 MByte/s)	Befried. (94,1/93,1 MByte/s)
USB-Performance	Sehr gut (37,5 MByte/s)	Sehr gut (35,4 MByte/s)	Sehr gut (37,5 MByte/s)	Sehr gut (36,1 MByte/s)
LAN-Perform. (send./empf.)	Gut (89/113 Mbyte/s)	Gut (87/113 MByte/s)	Sehr gut (111/113 MByte/s)	Ausr. (59/13 MByte/s)
FAZIT	+ Guter Preis + Ausstattung (Software) – PCI-Performance GESAMT 2,20	+ SLI-Technik + Übertakter-BIOS – Leichte Stabilitätsprobleme GESAMT 2,22	+ Sehr guter Preis – Probleme mit DDR2-667-Speicher – Vergleichsweise laut GESAMT 2,33	+ Sehr guter Preis – Spartanische Ausstattung – Wenig Übertaktungsmöglichk. GESAMT 2,62



Geforce 7800 GTX

Nvidia läutet den Sommer mit einer neuen 3D-Generation ein. Der Geforce 7800 GTX ist bis zu 60 Prozent schneller in Spielen als der Vorgänger.

Die Eckdaten der Geforce7-Generation waren schon im Vorfeld relativ klar. Die eigentliche Sensation: Nvidia stellte den Geforce7 nicht nur am 22.6. der Öffentlichkeit vor, einige Nvidia-Partner lieferten an dem Tag sogar schon Stückzahlen aus. Damit torpediert Nvidia zum einen den Crossfire-Verkaufsstart, der erst im August stattfindet. Darüber hinaus legen die Kalifornier die Messlatte für den Next-Generation-Chip von Ati, den R520, relativ hoch.

7800 GTX: die Neuerungen

Wie üblich startet Nvidia zuerst mit dem High-End-Modell einer neuen Serie; erst im Herbst kommen dann vermutlich die abgespeckten, aber preislich interessanteren Einsteiger- und Mittelklasse-Varianten. Mit dem Namen „GTX" führt Nvidia auch eine neue Namensgebung ein; bisherige High-End-Versionen waren zumeist mit dem Kürzel Ultra versehen. Folgende wesentliche Änderungen wurden beim 7800 GTX gegenüber dem 6800 Ultra durchgeführt:

- 110-nm-Fertigung bei TSMC (bisher: 130 nm bei IBM)
- 302 Mio. Transistoren (6800 Ultra: 222 Mio.)
- 24 Pixel-Shader (6800 U: 16)
- 8 Vertex-Shader (6800 U: 6)
- Pixel mit Additionsanteil werden schneller berechnet.
- Kompression von Normal-Maps (3Dc)
- Neue FSAA-Optionen (Transparenz-AA, Gamma-korrektur)

Änderungen im Detail

Nvidia unterstützt bekanntermaßen seit dem NV40 das Shader-Modell 3 und hat damit praktisch den aktuellen DirectX-Olymp erreicht. Beim G70 können sich die Kalifornier deshalb primär auf eine Leistungssteigerung konzentrieren. Durch den Wechsel auf den feineren 110-nm-Herstellungsprozess ist es möglich, eine GPU mit 302 Mio. Transistoren zu bauen, ohne dass die Taktfrequenz deswegen reduziert werden muss. Die Grafikchips unserer Referenzplatinen sind mit 430 MHz getaktet; es ist aber durchaus möglich, dass Hersteller einen anderen Takt verwenden. Die zusätzlichen Schaltkreise gegenüber dem NV40, der „nur" 222 Mio. Transistoren hat, sind jedoch nicht gleichmäßig über den gesamten Chip verteilt. Entsprechend fällt auch der Leistungsgewinn unterschiedlich aus.

Durch zwei zusätzliche Vertex-Shader-Einheiten gegenüber dem 6800 GT/Ultra wird die Leistung im Bereich Geometrie um 33 Prozent gesteigert.

Neue FSAA-Optionen

Ganz ohne Neuerung wollte Nvidia den G70 aber nicht vorstellen. Entsprechend hat man sich eines Problems angenommen, das mit der Einführung des Multi-Sampling-AA beim Geforce3 aufkam. Im Gegensatz zum vorher benutzten Super-Sampling kann Multi-Sampling keine Kanten glätten, die durch die Verwendung eines so genannten Alphatests oder verwandter Techniken entstehen. Der Alphatest erfreut sich bei Entwicklern einer ungebrochenen Beliebtheit, da er als beste Möglichkeit gilt, feine Strukturen wie Maschendrahtzäune oder Gras zu rendern. Um die entstehenden Kanten nun ebenfalls zu glätten, kennt der G70 eine neue Form des Anti-Aliasing: das Transparenz-AA („Transparency AA"). Es kümmert sich nur um Alphatest-Spezialfälle. Entsprechend muss diese Option auch zusätzlich zum normalen AA aktiviert werden. Dabei kann der Anwender bestimmen, ob die entsprechenden Flächen mit dem hochwertigen Super-Sampling oder dem schnellen Multi-Sampling behandelt werden sollen. Daneben bietet Nvidia per Schalter auch an, dass geglättete Kanten gammakorrigiert werden, um optimierte Abstufungen entlang von Kanten zu erzeugen. Atis Kantenglättungstechnik sieht eine entsprechende Gammakorrektur schon seit dem R300 vor, die im Gegensatz zur Nvidia-Variante aber automatisch aktiviert wird. Im Übrigen soll es nach Aussage von Nvidia nun auch möglich sein, HDR und Multi-Sampling-AA zu kombinieren. Allerdings müssten Spiele entsprechend angepasst werden.

Das Referenzboard

Nvidia hat es bei der Geforce 7800 GTX geschafft, einen platzsparenden Referenzkühler zu bauen, der keinen weiteren Steckplatz in Anspruch nimmt. Inkompatibilitätsprobleme mit Nforce4-Mainboards im SLI-Betrieb gehören damit der Vergangenheit an. Im Gegensatz zur 6800 Ultra ist die GTX-Platine 1,5 cm breiter und misst jetzt insgesamt 23 cm. Überarbeitet wurde auch die Steuerung des 55-mm-Lüfters. So unterscheidet der Hardware-Monitor nicht mehr nur zwischen 2D- und 3D-Betrieb, sondern regelt den Lüfter, je nach Temperatur, in sieben verschiedenen Stufen. Im 2D-Betrieb haben wir dabei leise 1,0 Sone gemessen, während der Lüfter im 3D-Betrieb ebenfalls nur eine maximale Lautheit von 1,6 Sone erzeugt. Dabei stieg die Temperaturanzeige (GPU) in der Forceware auf bis zu 73 Grad Celsius an, auf der Platine selbst haben wir nur 46 Grad Celsius gemessen.

Chip und Speicher (256 MByte GDDR3, 1,667 ns RAM von Samsung mit der Kennung K4J55323Q(0)F-VC16) taktet Nvidia beim Referenzboard mit 430 MHz/600 MHz DDR (6800 Ultra: 425/550). Bei unserem Muster blieb noch viel Spielraum zum Übertakten (520/720); dadurch waren bis zu 20 Prozent mehr Leistung möglich. Die Leistungsaufnahme im 2D-/3D-Betrieb entspricht ziemlich genau den Werten einer 6800 Ultra. Im 7800-GTX-SLI-Betrieb erhöht sich die Leistungsaufnahme des gesamten PC-Systems um 56 Watt auf insgesamt 306 Watt (6800U SLI: 314). Von fünf getesteten Netzteilen verweigerte nur das FSP Group FSP400-60THN-P (400 Watt, 15A + 14A auf 12V) mit der 7800 GTX den Dienst. Ansonsten lief die Geforce 7800 GTX während der gesamten Testphase absolut stabil. Offiziell empfiehlt Nvidia ein 350-Watt-Netzteil (22A auf der 12V-Leitung) für eine einzelne 7800 GTX sowie ein 500-Watt-Netzteil (30A auf 12V) für ein SLI-System. Als Maximum für die Leistungsaufnahme einer Single-Karte gibt Nvidia 100 bis 110 Watt an, was sich durchaus mit den Messungen in unserem Testsystem deckt.

Benchmark-Analyse

Im Vergleich zum Vorgänger 6800 Ultra legt die 7800 GTX meist zwischen 20 und 35 Prozent zu (ab 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF). Bei **Splinter Cell 3** sind es sogar 30 Prozent in 1.024x768 ohne FSAA/AF. Besonders stark schneidet die 7800 GTX bei **Earth 2160** und **F.E.A.R.** ab. Hier scheinen sich die zusätzlichen und optimierten PS-Einheiten auszuzahlen; eine Single-7800-GTX schlägt sogar ein 6800-Ultra-SLI-Duo. Den Vergleich zur X850 XT-PE, dem Flaggschiff von Ati, gewinnt die 7800 GTX klar, aber nicht spektakulär. Wir messen maximal +43 Prozent (**Riddick**, 1.024x768, 4X AA, 8:1 AF), im Schnitt sind es meist +20 Prozent. In 1.600x1.200 (4x AA, 8:1 AF) holt die X850 XT-PE zumindest bei **SC3** und **Riddick** etwas auf, hier mangelt es der 7800 GTX offensichtlich an Speicherbandbreite. Interessant auch der Vergleich 7800 GTX zu 6600 GT. In **Earth 2160, Riddick** und **Splinter Cell 3** ist die 7800 GTX schon in 1.024x768 ohne AA/AF doppelt so schnell; in allen sechs getesteten Spielen ist die 7800 GTX in 1.600x1.200, 4x AA/8:1 AF sogar dreimal so schnell.

Fazit: 7800 GTX

Der Auftritt des neuen Flaggschiffes von Nvidia ist gelungen: Deutliche Leistungssteigerungen (im Schnitt bis zu 30 Prozent, in Einzelfällen sogar 60 Prozent), eine niedrige Lautstärke, keine gestiegenen Anforderungen an das Netzteil, neue FSAA-Optionen und die Lieferbarkeit zum Vorstellungstermin sind gute Voraussetzungen für den 7800 GTX. Vom 7800-GTX-Start profitieren alle, die mit einer 6800 GT oder Ultra liebäugeln; hier sind Preissenkungen zu erwarten. Abzuwarten bleibt, ob und wann auch AGP-Versionen der Geforce7-Serie erscheinen. Theoretisch möglich ist das durch den BR02-Brückenchip (HSI) allemal.

Wir sind ebenfalls gespannt, welche Spezifikationen Nvidia bei den kommenden Varianten 7800 GT, 7800 Standard und den weiter abgespeckten Geforce7-Chips wählen wird. Es liegt aber nahe, dass man hier wie bei der Geforce6-Reihe zumindest Abstufungen bei der Anzahl der funktionsfähigen Pixel-Shader-Quads vornimmt. Offen ist, ob Nvidia wirklich eine Ultraversion in der Hinterhand hat, um notfalls einen überraschend starken R520 vom Konkurrenten Ati schlagen zu können. (tb/rk/dw)

Wichtige Fragen zum Geforce 7800 GTX

PC Games klärt wichtige Fragen, die Sie vor dem Kauf einer Geforce 7800 GTX beachten sollten.

■ **Wie viel schneller ist der G70?** Je nach Spiel und Einstellung sind ein bis 62 Prozent mehr Leistung gegenüber dem 6800 Ultra (Einzelkarte) drin und ein bis 43 Prozent gegenüber X850 XT-PE. 7800 GTX SLI ist zwischen ein und 37 Prozent schneller als 6800 Ultra SLI.

■ **Wann ist der 7800 GTX verfügbar?** Die ersten Lieferungen an den Handel sind pünktlich am 22. Juni erfolgt. Die Preise liegen bei rund 550 Euro.

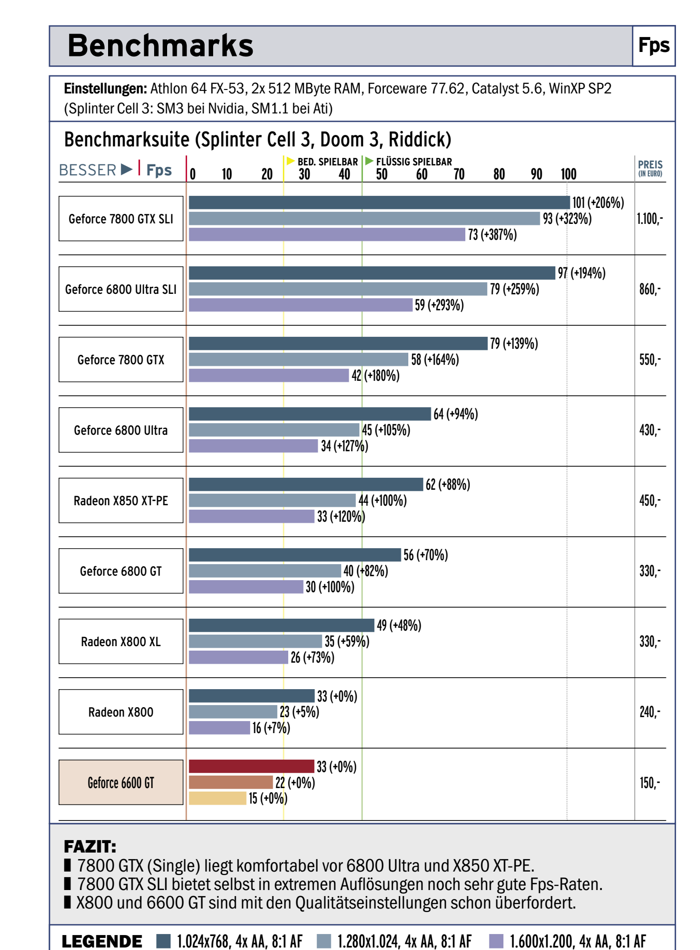
■ **Wann kommen die kleineren Geforce7-Versionen?** Wir rechnen damit, dass frühestens im Herbst weitere Varianten vorgestellt werden. Bis dahin dürften die Preise für die Geforce6-Reihe und die Radeons weiter fallen.

■ **Welche CPU braucht der 7800 GTX?** Je schneller, desto besser. Unsere Tests zeigen, dass die Leistung des 7800 GTX selbst mit der schnellsten verfügbaren CPU noch skaliert, zumindest in niedrigen Auflösungen. Andersherum: Sie sollten mindestens einen Athlon 64 oder Pentium 4 aus der 5er-Serie besitzen.

■ **Wie viel bringt SLI beim 7800 GTX?** Wie schnell sind HDR-Spiele? Bei Spielen wie **Riddick** beträgt der Zuwachs durch SLI immer noch bis zu 80 Prozent (1.600x1.200). Der relative Zuwachs ist aber generell nicht so hoch wie bei einem SLI-System mit 6800 Ultra. Spiele wie **Far Cry (dt.)** und **Splinter Cell 3** laufen mit aktivem HDR (für eine realistische Beleuchtung) rund 40 Prozent schneller.

■ **Wie laut sind 7800-GTX-Karten?** Die Referenzkarten sowie erste Hersteller-platinen von MSI und Gigabyte sind erfreulich leise. Selbst im 3D-Betrieb sind 7800-GTX-Karten nur rund 1 Sone leise.

■ **Wie sind die Netzteil-Anforderungen?** Nvidia gibt 350 Watt (22A auf der 12V-Leitung) für eine einzelne Karte und 500 Watt (30A auf 12V) für ein SLI-System vor.





Athlon 64 FX-57

Wie viel Spieleleistung können Anwender erwarten, wenn Geld keine Rolle spielt? PC Games hat die neuen Luxus-Chips von AMD und Intel getestet.

Wer mehr als 1.000 Euro für einen neuen Prozessor ausgeben möchte, hat seit Juni zwei neue Optionen: AMD hat den Athlon 64 FX-57 vorgestellt, Intel hatte schon ein paar Wochen vorher den Pentium 4 670 und drei neue Chipsätze präsentiert.

Was ist neu?

Der Athlon 64 FX-57 ist jetzt der am schnellsten getaktete AMD-Prozessor. 2.800 Megahertz erreicht der Sockel-939-Chip und setzt sich damit bei den Leistungstests klar an die Spitze: Kein anderer Prozessor erreicht derart hohe Bildraten. Im Vergleich zu einem Athlon 64 4000+ verhilft der 17 Prozent höhere Takt dem FX-57 je nach Spiel zu zehn bis 15 Prozent mehr Performance (1.024x768, kein AA/AF).

Die Leistung muss allerdings teuer erkauft werden. Rund 1.050 Euro wollen Händler für den Prozessor haben, andere Modelle bieten da wesentlich mehr fürs Geld. So ist zum Beispiel der Athlon 64 3800+ nur unwesentlich langsamer, dafür aber rund 700 Euro günstiger. Bei grafiklimitierten Spielen und entsprechenden Einstellungen schrumpft der Vorsprung des FX-57 oder geht ganz verloren. Erstmals wird AMD zwei FX-Prozessoren gleichzeitig im Programm haben: Der ältere FX-55 werde nicht ersetzt, sondern so lange angeboten, „wie es der Markt erfordert", sagt AMD-Sprecher Stephan Schwolow.

Technikdetails

Der Athlon 64 FX-57 beherrscht ferner die üblichen Funktionen Cool'n'quiet, die 64-Bit-Erweiterung AMD64 und den NX-Virenschutz. Exklusiv gibt es bei der FX-Serie einen freien Multiplikator, der das Übertakten erleichtert. Im Kurztest konnten wir unser Modell mit knapp drei Gigahertz stabil betreiben.

Intels Antwort: der P4 670

Intel hält mit der Extreme-Edition und einem neuen Pentium-4-Modell dagegen: Bislang erreichte der schnellste Prozessor aus der verbesserten 6er-Serie 3,6 Gigahertz, jetzt hat Intel noch einmal 200 Megahertz draufgelegt und den Pentium 4 670 mit 3,8 GHz präsentiert. Im Vergleich zum schon länger erhältlichen Pentium 4 570, der ebenfalls mit 3,8 GHz getaktet ist, beherrscht der neue Chip den XD-Virenschutz, die Stromspartechnik EIST und die 64-Bit-Erweiterung EM64T.

EIST funktioniert ähnlich wie Cool'n'quiet; der Prozessor taktet sich im Leerlauf herunter. Allerdings beträgt die Leerlauffrequenz bei allen Pentium-Prozessoren der 6er-Reihe nur 2.800 Megahertz, ein aktueller Athlon 64 FX taktet auf 1.200 Megahertz herunter (beim normalen Athlon 64 sind es 1.000 MHz). In der Praxis bedeutet das: Die Temperatur des Pentium 4 670 fällt im Leerlauf von 54 auf 52 Grad (gemessen auf einem Asus P5WD2 Premium). Beim Stromverbrauch konnten wir überhaupt keinen Unterschied ermitteln. Cool'n'quiet ist da effektiver: Die Temperatur fällt im Leerlauf um elf Grad Celsius, die Stromaufnahme des Komplettrechners sinkt von 117 auf 98 Watt.

Bei den Benchmarks kann der Pentium 4 670 gegen einen FX-57 nicht bestehen: Bei den getesteten Spielen beträgt der Rückstand zwischen sechs (**Doom 3**) und 35 Prozent (**Juiced**).

Laut Datenblatt liegt der P4 670 bei der Wärmeentwicklung gleichauf mit dem etwas langsameren Pentium 4 660: 115 Watt TDP sollen beide Chips laut Dokument erzeugen. In der Praxis zeigt sich aber eine geringe Differenz: Der P4 670 wurde unter Last bis zu 70 Grad Celsius heiß, beim älteren P4 660 erreichten wir maximal 67 Grad Celsius.

Preise

Intel will laut offizieller Preisliste 851 US-Dollar für den Pentium 4 670 haben – bei deutschen Händlern war der Prozessor aber Ende Juni nicht unter 1.400 Euro zu bekommen. Das Schwestermodell 570 – ohne EIST, XD und EM64T – kostet dagegen „nur" 570 Euro.

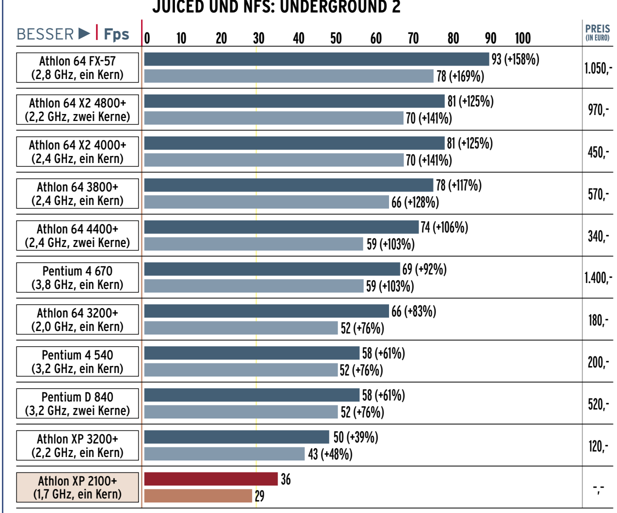
Der Pentium 4 670 markiert bei Intel außerdem das Ende einer Ära. Mit vier Gigahertz getaktete Prozessoren wird es nach firmeneigenen Angaben mittelfristig nicht geben. Die Neuerungen bei den Einkern-Prozessoren sind deshalb im nächsten halben Jahr eher kosmetischer Natur. Größere Preissenkungen erwarten wir kurzfristig ebenfalls nicht, sodass der Zeitpunkt zum Aufrüsten relativ günstig ist. (cg)

Technikdetails

	Pentium 4 670	Athlon 64 FX-57	Athlon 64 FX-53
Transistoren	169 Millionen	114 Millionen	106 Millionen
Die-Größe	135 mm²	115 mm²	193 mm²
L2-Cache	2 MByte	1 MByte	1 MByte
L1-Cache	16 kByte + 100K Mikro-Ops	128 kByte	128 kByte
Fertigungsprozess	90 Nanometer Str. Sil.	90 Nanometer SOI	130 Nanometer SOI
TDP (max.)	115 Watt	104 Watt	89 Watt
Watt/cm²	85,1 Watt/cm²	90,4 Watt/cm²	46,1 Watt/cm²

Der FX-57 erzeugt mehr Verlustleistung pro cm2 als der P4 670 – die Temperatur bleibt aber im gelben Bereich. Hier werden wohl nur handverlesene CPUs verwendet.

Leistung: Prozessoren



FAZIT:
- Der Athlon 64 FX-57 ist aktuell der schnellste Spieleprozessor.
- Der Pentium 4 670 liegt fast gleichauf mit einem Athlon 64 3800+.
- Bei Doom 3 (nicht abgebildet) liegt der P4 670 nur 6 Prozent hinter einem FX-57.

LEGENDE ■ Juiced ■ NfS: Underground 2

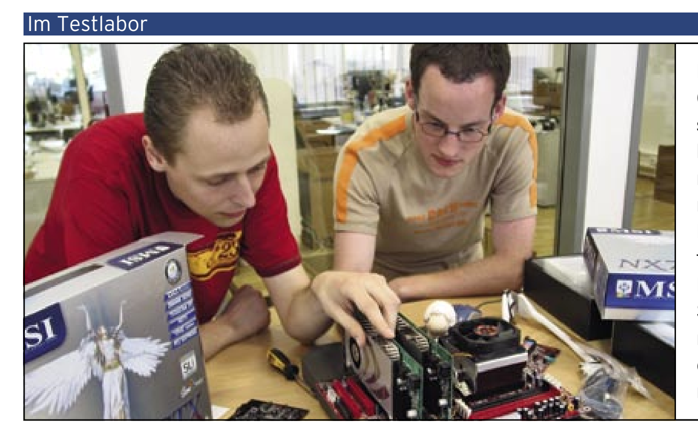

SFT - SPIELE FILME TECHNIK
ENTERTAINMENT
HOCH DREI


DIGITAL FOTO & VIDEO I HANDY I HEIMKINO I PC I MP3 I PDA I SPIELE I DVD I KINO
SFT
SPIELE I FILME I TECHNIK
MIT 52 SEITEN EXTRA-BEILAGE: GAMES CONVENTION
GC GUIDE
09 I 05
2 FILME AUF DVD
NUR 2.99
im 16:9-Breitbild-Format und mit 5.1-Surround-Sound
EROTIK-THRILLER VON BRIAN DE PALMA + SCI-FI MIT GARY OLDMAN
LOST IN SPACE
FEMME FATALE
TV/VIDEO
FOTO
MUSIK
SPIELE
MOBILER SPASS
Die besten Entertainment-Handys im Test.
Plus: Unterhaltungskünstler Sony PSP
SIN CITY
Bruce Willis in der härtesten Comic-Verfilmung des Sommers.
DER TECHNIK-OSCAR
Mehr Design, mehr Innovation, mehr Komfort: Die wichtigsten Technikprodukte des Jahres 2005.
+X
PLUS X AWARD


€

Einzeltests

Im Testlabor



Es ist endlich wieder so weit: Eine neue Generation von 3D-Beschleunigern steht in den Startlöchern, doch dieses Mal ist die Lage etwas anders. Nvidias neueste Entwicklung mit der Bezeichnung Geforce 7800 GTX ist nicht nur ein Papiertiger. Am offiziellen Erscheinungstermin ist die Grafikkarte für rund 600 Euro bei vielen Händlern verfügbar. Sollte Ihr Portemonnaie so viel Geld nicht bereit halten und ist trotzdem eine Grafikkarten-Update zwingend notwendig, können Sie jetzt mit der Geforce-6-Serie ein Schnäppchen machen. Eine Geforce 6800 Ultra ist für 300 Euro zu haben und eine Geforce 6600 GT bekommen Sie schon für 200 Euro. Alternativen von Ati finden Sie auf der folgenden Seite als Einzeltests. Wer auf den R520-Chip (Atis 7800-GTX-Konkurrenz) wartet, muss sich noch mindestens zwei Monate gedulden. Einen Komplett-PC mit Geforce 7800 GTX bekommen Sie für 1.800 Euro, beispielsweise von der Firma ARLT (siehe auch Einzeltest). (ma)

Hardware

TASTATUR



Raptor Gaming K1

RAPTOR-GAMING | CA. € 100,-
www.raptor-gaming.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Tastenwechsel/-sperre
Tastendruck
Anschlag der Tasten

CONTRA Keine Handballenablage

WERTUNG		
1,67	AUSSTATTUNG	1,55
	EIGENSCHAFTEN	2,00
	LEISTUNG	1,60

In Zusammenarbeit mit dem Tastatur-spezialisten Cherry präsentiert Raptor-Gaming jetzt eine Tastatur, die speziell für Spieler entwickelt wurde. Schon die Ausstattung zeigt, dass die Zielgruppe des Geräts auf jeden Fall nicht der Vielschreiber und Office-Anwender ist. Damit die USB-Tastatur besser transportiert werden kann, hat man das Tastenlayout verkleinert und den Mittelblock oberhalb des Nummernblocks positioniert. Eine Handballenablage ist nicht vorhanden. Dafür bietet das K1 Features, die auf den Gamer zugeschnitten sind: Mit einem Tastenabzieher können Sie jede quadratische Taste gegen eine der acht mitgelieferten fluoreszierenden Extratasten auswechseln. Bis zu acht Tasten lassen sich zusätzlich sperren. Für Headsets oder Mäuse stehen zwei USB-Hubs zur Verfügung. Zu den Vorzügen der Spielertastatur gehören auf jeden Fall der mittelharte, sehr direkte Anschlag und der sehr gute Tastendruckpunkt, der von einem leicht hörbaren Klickgeräusch begleitet wird. Außerdem können alle Modifier-Keys (Strg, Alt, Shift) und bis zu sechs Tasten gleichzeitig betätigt werden. Da keine Handballenablage vorhanden ist, ermüdet das Handgelenk beim längeren Spielen oder Schreiben schneller. Das K1 ist eine sehr gute Spielertastatur und eignet sich auch zum Schreiben, solange Sie ohne Handballenablage und Standard-Tastenlayout klarkommen.

ALTERNATIVEN Können Sie auf spezielle Game-Features der Tastatur verzichten, bekommen Sie schon für 25 Euro das Microsoft Digital Media Pro Keyboard. Die Tastatur verfügt über 21 Zusatztasten. (fs/ma)

MAUS



Laser Mouse

TYPHOON | CA. € 45,-
www.typhoon.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Empfänger ist Ladestation
Rechts- und Linkshänder geeignet
Verzögerungsfrei

CONTRA Gleitverhalten

WERTUNG		
1,88	AUSSTATTUNG	1,75
	EIGENSCHAFTEN	2,10
	LEISTUNG	1,85

Der Name deutet es an: Die neue Typhoon-Funkmaus tastet Bewegungen nicht optisch, sondern per Laser ab. Die 800-dpi-Funkmaus besitzt vier Zusatztasten. Mit 162 g ist das für Rechts- und Linkshänder geeignete Gerät kein Leichtgewicht – das macht sich vor allem auf rauen Mausunterlagen negativ bemerkbar. Alle Tasten (Mikroschalter) haben einen guten Druckpunkt. Mit Ausnahme des Q-Pads arbeitet die Laser Mouse auf jeder Art von Unterlage präzise und setzt auch schnelle Richtungswechsel verzögerungsfrei um. Das durchweg positive Gesamtbild der spielertauglichen Maus wird durch ihr befriedigendes Gleitverhalten getrübt.

ALTERNATIVEN Die Logitech MX1000 Laser hat ein besseres Gleitverhalten und kostet nicht viel mehr. (fs/ma)

MAUS



PC Gaming Mouse

SAITEK | CA. € 30,-
www.saitek.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Präzision
Verzögerungsfrei
DPI-Umschalter (800/1.600)

CONTRA Probleme mit Compad Speed-Pad

WERTUNG		
1,54	AUSSTATTUNG	1,65
	EIGENSCHAFTEN	1,85
	LEISTUNG	1,40

Wie das Gaming Keyboard ist auch die neue Saitek-Maus speziell für Spieler konzipiert. Die Gaming Mouse ist für Rechts- und Linkshänder geeignet, gummierte Seitenteile sorgen für eine sehr gute Ergonomie. Neben vier Extratasten besitzt sie einen Knopf, mit dem Sie die Abtastrate von 800 auf 1.600 dpi erhöhen können. Die Druckpunkte der Hauptasten und des Scrollrads sind leicht und direkt, die der Zusatztasten fallen dagegen ab. Die Maus arbeitet sehr präzise, latenzfrei und gleitet sehr gut über alle Pads. Auf dem Compad Speed-Pad quittierte sie jedoch den Dienst. Die Saitek-Maus eignet sich sehr gut für Spieler, mit Ausnahme derer, die im Besitz eines Compad Speed-Pads sind.

ALTERNATIVEN Die Logitech M518 ist teurer und besser. (fs/ma)

GRAFIKKARTE



Radeon X800 XL Ultimate

SAPPHIRE | CA. € 340,-
www.sapphiretech.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr leise
Gute Ausstattung
Geringe Hitzeentwicklung

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,81	AUSSTATTUNG	1,70
	EIGENSCHAFTEN	1,97
	LEISTUNG	1,80

Sapphire bietet die Radeon X800 XL PCI-E auch mit einem Zalman-Kühler an. Die normale Sapphire X800 XL verfügt über das Referenzdesign, doch bei der Ultimate Edition sind einige Details anders: Sapphire verwendet den Zalman-Kühler VF700-Alcu. Dieser ist mit gemessenen 1,1 Sone äußerst leise und auch die GPU-Temperatur im 3D-Betrieb fällt mit 60 Grad Celsius vergleichsweise niedrig aus. Besser übertakten als das alte Sapphire-Modell lässt sich die 3D-Karte übrigens nicht (Standard: 400/493; OC: 440/570). Mit der X800 XL Ultimate erhalten Sie eine leise und gut ausgestattete Grafikkarte. Nur der Preis ist etwas hoch.

ALTERNATIVEN Für fast den gleichen Preis bekommen Sie auch eine Geforce 6800 GT mit SM 3.0. (dw/ma)

GRAFIKKARTE



MSI RX800 XL-VTD256

MSI | CA. € 320,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gute Kühlung
Umfangreiches Software-Bundle

CONTRA Lüfter deutlich hörbar
Keine Lüftersteuerung

WERTUNG		
1,91	AUSSTATTUNG	1,65
	EIGENSCHAFTEN	2,07
	LEISTUNG	1,95

Zusammen mit dem PC-Spiel **Riddick** bietet MSI eine Radeon X800 XL in AGP-Bauform an. MSI verzichtet bei der RX800 XL-VTD256 auf einen eigenen Kühler und verkauft die Karte im Referenzdesign. Mangels Lüftersteuerung ist der 55-mm-Lüfter im 2D- und 3D-Betrieb mit gemessenen 3,3 Sone deutlich hörbar und damit nichts für Silent-PCs (GPU-Temperatur: 61 Grad Celsius). Das Software-Bundle fällt sehr umfangreich aus, nur auf Video-Kabel müssen Käufer verzichten. Mit der RX800 XL-VTD256 erhalten Sie eine schnelle, aber zugleich laute 3D-Karte für die AGP-Schnittstelle. Die X800-XL-Karten von Tul, Connect 3D und Club 3D sind noch lauter.

ALTERNATIVEN Für rund 300 Euro erhalten Sie bereits eine schnellere Geforce 6800 Ultra. (dw/ma)

KOMPLETT-PC



Silberpfeil

ARLT | CA. € 1.800,-
www.arlt.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Spieleleistung
Lautstärke
Ausstattung

CONTRA HD-Zugriffszeit

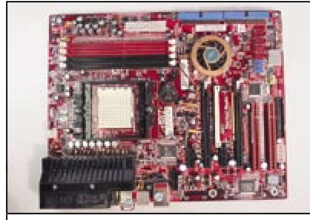
WERTUNG		
1,47	AUSSTATTUNG	2,03
	EIGENSCHAFTEN	1,62
	LEISTUNG	1,23

Beim aktuellen PC-Geschoss aus dem Hause ARLT kann man wirklich sagen: Nomen est omen. Dank der neuen Geforce 7800 GTX läuft das System zu spielerischen Höchstleistungen auf. Herzstück des PCs ist eine brandneue Geforce 7800 GTX (Chip: 420 MHz, Speicher: 600 MHz DDR), die auf einem K8N Pro-SLI von Gigabyte arbeitet. Die Spieleleistung ist in Kombination mit dem Athlon 64 3700+ über alle Zweifel erhaben und kommt selbst in hohen Auflösungen (1.600x1.200) mit zugeschalteten Effekten (8x AA, 4:1 AF) nicht aus dem Tritt – sehr gut! ARLT hat es darüber hinaus geschafft, das Lautstärkeniveau im Windows-Betrieb mit 1,0 und im 3D-Betrieb mit 1,3 Sone sehr niedrig zu halten; dies ist ebenfalls sehr gut! Einzig die Zugriffszeit der beiden Festplatten im RAID-0-Betrieb ist mit 16 Millisekunden nur Mittelklasse. ARLT bietet mit dem Silberpfeil einen schnellen und leisen PC an, der zusätzlich durch Ausstattung und Erweiterbarkeit überzeugt. Der Preis von 1.799 Euro ist für solch eine hochwertige PC-Konfiguration fair.

Produktname	ARLT Silberpfeil
Prozessor	Athlon 64 3700+ (Sockel 939, San Diego)
Arbeitsspeicher	2x 512 MByte (DDR400, CL2.5)
Mainboard	Gigabyte K8N Pro-SLI (Nvidia Nforce4 SLI)
Grafikkarte	Geforce 7800 GTX (430 MHz)
	256 MByte Speicher (600 MHz DDR)
Festplatte	2x Samsung HD160JJ (SATA II, 160 GByte)
CD/DVD-Laufwerk	NEC ND-3540A
Soundkarte	Creative SB Audigy 2
Netzteil	Bequiet 500 Watt
Garantie	24 Monate (Bring-In/Send-In)

ALTERNATIVEN Wem die enorme Spieleleistung des ARLT Silberpfeil nicht ausreicht, findet im Dynamic High-End SLI von Alternate eine noch leistungsfähigere Alternative. Bei diesem PC arbeiten zwei Geforce 7800 GTX im SLI-Betrieb und es kommt ein Pentium 4 EE (3,73 GHz) zum Einsatz. Der Speicherausbau ist mit 2 GByte ebenfalls größer. Allerdings ist die Alternate-Variante mit 4.000 Euro sehr viel teurer. (lc/ma)

MAINBOARD



Fatality AN8 SLI

ABIT | CA. € 200,-
www.abit.nl

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Frontblende mit Display
Übertaktungsmöglichkeiten
Sehr gute Spieleleistung

CONTRA Sehr teuer

WERTUNG		
1,71	AUSSTATTUNG	1,61
	EIGENSCHAFTEN	2,13
	LEISTUNG	1,60

Neben obligatorischen Beigaben wie vier SATA-Kabeln und einem IDE-Rundkabel bekommt der Käufer sogar eine 7.1-Soundkarte. Highlight ist jedoch die Frontblende. Bei dem uGuru Panel genannten Modul gibt ein Display laufend Auskunft über die Temperaturentwicklung des Systems oder eingehende E-Mails. Das BIOS protzt mit detaillierten Übertaktungs- und Tuning-Möglichkeiten. So lassen sich die Speichermodule mittels zwölf Timing-Einstellungen konfigurieren und mit bis zu 3,55 Volt befeuern. Schwachpunkt ist das unpraktische Board-Layout. Zudem arbeitet das AN8 SLI mit den Twister-Pro-Modulen von Twinmos instabil.

ALTERNATIVEN Wer auf eine üppige Ausstattung verzichten kann, bekommt für 120 Euro das Albatron K8SLI. (dm)

MAINBOARD



K8SLI

ALBATRON | CA. € 120,-
www.albatron.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Vergleichsweise günstig
LAN-, USB- und PCI-Leistung
Sehr stabil

CONTRA Wenig Optionen

WERTUNG		
1,72	AUSSTATTUNG	2,45
	EIGENSCHAFTEN	2,53
	LEISTUNG	1,20

Das K8SLI verwendet zwar ebenfalls den Nforce4-SLI-Chipsatz für AMDs Athlon 64, trotzdem könnten die Unterschiede zum Fatality AN8 SLI von Abit kaum größer sein. Beim K8SLI haben es lediglich ein SATA- sowie zwei IDE-Kabel in den tarnfarbenen Karton geschafft. Bei den Übertaktungsmöglichkeiten liegt Albatron klar hinter Abit: Die CPU-Spannung lässt sich nur in ungenauen Prozent-Schritten verändern und bei den Speichertimings gibt es lediglich fünf Einstellungen. Dafür leistet sich das K8SLI beim Board-Layout kaum Schwächen: PATA-Anschlüsse, SATA-Ports oder der CPU-Sockel – alle Komponenten sind sinnvoll auf der 19,7 cm schmalen Platine untergebracht.

ALTERNATIVEN Für 10 Euro mehr bekommen Sie das Asus A8N-SLI. (dm)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Abgewertet ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit wird die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt. *** Durchschnittswert aus NfSU 2, Half-Life 2 und Splinter Cell 3.

AGP-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 249,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,83*
MSI NX6800-TD128	€ 193,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	1,9 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,13*
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 189,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,15*
Gigabyte GV-N68128DH	€ 199,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	0 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,20*
Sparkle SP-AG40DT	€ 219,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	3,4 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,34*
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
MSI NX6600GT-VTD128	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	77,4 Fps	58,9 Fps	2,44*
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	76,1 Fps	57,2 Fps	2,44*
PNY Geforce 6600 GT	€ 149,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	2,6 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,48*

AGP-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 509,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,65*
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,66*
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	92,9 Fps	87,7 Fps	1,69*
MSI NX6800U-T2D256	€ 439,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,69*
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 479,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	90,5 Fps	88,5 Fps	1,71*
Sapphire Radeon X800 XT (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 389,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,5 Sone	89,2 Fps	86,4 Fps	1,72*
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 519,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,74*
Asus AX 800 XT	€ 449,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Gigabyte GV-R80X256V	€ 449,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Albatron Trinity Geforce 6800 Ultra	€ 439,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,75*

PCI-Express-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
MSI NX6800-TD256E	€ 249,-	Geforce 6800	256 DDR3 [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	3,4 Sone	77,1 Fps	63,5 Fps	2,17*
Connect 3D Radeon X800	€ 209,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,21*
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 199,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	0 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,22
Sapphire Radeon X800	€ 219,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	3,0 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,22*
Gecube GC-X800-C3	€ 179,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	4,5 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,26
MSI NX6600GT-TD128E	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,2 Sone	76,8 Fps	58,3 Fps	2,30*
Leadtek PX6600 GT TDH Extreme	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/560 MHz DDR	1,6 Sone	77,8 Fps	59,5 Fps	2,33*
Gigabyte GV-NX66T128VP	€ 159,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,34*
Asus N6600GT Extreme	€ 165,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/500 MHz DDR	1,9 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,36*
Gainward Ultra/1960PCX XP GS	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	540 MHz/575 MHz DDR	2,9 Sone	77,8 Fps	59,4 Fps	2,36*

PCI-Express-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 519,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	90,1 Fps	87,8 Fps	1,63*
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,64*
XFX Geforce 6800 Ultra	€ 799,-	Geforce 6800 Ultra	512 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/525 MHz DDR	2,9 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,65
Gainward Ultra/2600 GS	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	3,9 Sone	92,2 Fps	88,2 Fps	1,67*
Tul Powercolor X850 XT PE	€ 469,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	1,5 Sone	90,5 Fps	88,5 Fps	1,71*

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
LG 901B	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
Yakumo 996N (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24
Samsung Samtron 98PDF	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend	71/5 Watt	Keine	2,30

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

* Neues Bewertungssystem

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m²	X-Brite-Technik	1,93*
Shuttle XP17 TempAR	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	180 bis 290 cd/m²	Glasplatte, Tragegriff	1,96*
Iiyama Prolite E435S (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 320 cd/m²	Spieletauglich	1,98*
Viewsonic VP171b (8ms)	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	105 bis 220 cd/m²	Höhenverstellbar	2,05*
Benq FP71E+	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m²	Lautsprecher	2,17*

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX924	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m²	-	1,90*
Eizo L778	€ 799,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m²	Lichtsensor	1,92*
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 330 cd/m²	X-Black LCD	1,98*
Hyundai Imagequest L90D+ (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m²	-	2,07*
Iiyama Prolite E480S	€ 499,-	D-Sub	25 ms	Gut bis sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m²	Lautsprecher	2,09*

MAINBOARDS

* PCIEG = PCI-Express-Grafikkarten-Slot [1] Nachgewertet [2] Angaben „NF2“ (Nforce2), „925X“ (Alderwood) und „875P“ (Canterwood) beziehen sich auf PCG-Overclocking-Tests.

Sockel 462 (Sockel A) – Athlon (XP), Sempron, Duron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus A7N8X-E Deluxe (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 80,-	Nforce2 Ultra 400	1008/1.01	1x 8X/0/0/5	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,86
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 55,-	Nforce2 Ultra 400	11.B/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,95
Abit AN7	€ 85,-	Nforce2 Ultra 400	15/1.0	1x 8X/0/0/5	100 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,05

Sockel 754 – Athlon 64, Sempron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
MSI K8N Neo3-F (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 80,-	Nvidia Nforce4	1.0/1	1x 8x/1x 16/1/3	1.000 MBit/s	190-400 MHz	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,66
Abit KV8 Pro	€ 80,-	K8T800 Pro	11/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	2x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,70
MSI K8N Neo Platinum	€ 100,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Sehr gut	1,81
Epox 8KDA3J	€ 90,-	Nforce3 250 Gb	05.01.2005/1.0	1x 8X/0/0/6	1.000 MBit/s	200-300 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,04

Sockel 939 – Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1x 16/2x 1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2x 16/2x 1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,39
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2x 16/2x 1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/1x 16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	0/1x 16/3x 1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,48
Gigabyte K8NF-9 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 95,-	Nforce4	F2/1.0	0/1x 16/3x 1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,50
Abit AN8	€ 140,-	Nforce4 Ultra	17.02.05/1.0	0/1x 16/2x 1/3	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,52
Epox 9NDA3+	€ 130,-	Nforce3 Ultra	02.02.05/1.0	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 150,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	0/1x 16/2x 1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,60
Abit AX8	€ 105,-	Via K8T890	1.0/1.0	0/1x 16/3x 1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,68
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 185,-	Nforce4 SLI	1.25/A	0/2x 16/2x 2/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Frontbl.	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit AV8	€ 100,-	Via K8T800 Pro	12/1.1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RAID),Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,74
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 135,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	0/1x 16/1x 1/1x 2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,80

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Abit Fatality AA8XE	€ 200,-	925XE	1.0/1.0	0/1x 16/2x 1/2	1.000 & 100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	DDR2-400/533 (4)	Sehr gut	1,54
Asus P5WD2 Premium	€ 200,-	955X	0205/1.02	0/2x 16/1x 1/3	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	4x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,54
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 260,-	945P	0306/1.02	0/2x 16/1x 1/3	1.000 MBit/s	100-450 MHz	6x SATA(-RADI), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,79
MSI 865PE Neo3 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 80,-	i865PE	5.20/3	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,85
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	955X	F5/1.0	0/1x 16/2x 1/3	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	6x SATA(-RAID), Bluetooth	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,88
Abit AL8	€ 160,-	945P	1.2/1.0	0/1x 16/3x 1/2	1.000 MBit/s	133-400 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,06

Sockel 478 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 130,-	Intel i875P	1.4/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-412 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire, Sec. IDE	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,62
Asus P4C800-E Deluxe	€ 150,-	Intel i875P	1006/1.03	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit IC7	€ 110,-	Intel i875P	2.2/1.1	1x 8X/0/0/5	-	100-412 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,75
MSI 865PE Neo2-PFS PE (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 80,-	Intel i865PE	2.0/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA, USB-2.0-Hub, Rundkabel	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,93

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR400/433/466/500/533/550/600 unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[2]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair CM2X512A-5400UL	€ 260,-	2x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	338 MHz/395 MHz/415 MHz	CL4-4-4-12	CL3-4-4-12	1,67
Corsair CMX512-3200XL	€ 210,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 200,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 190,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Twinmos Twister Pro Kit	€ 230,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Corsair XMS Xpert CMXP512-3200XL	€ 280,-	2x 512 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/260 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,86
OCZ PC5000 EL Platinum DFI NF4	€ 290,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	313 MHz/230 MHz/250 MHz	CL3-3-3-7	CL2-2-2-5	1,97
Infinion HYS64T64000HU-3S-A (DDR2-667)	€ 85,-	1x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	333 MHz/395 MHz/415 MHz	CL4-4-4-12	CL4-4-4-12	2,03
A-Data Vitesta PC4000	€ 180,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
Corsair Twinx 1024-4400CL25	€ 220,-	1x 256 MByte/8x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09

CPU-KÜHLER

* Preis ohne Lüfter ** Muss mit dem Mainboard verschraubt werden. *** Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...***	Wertung
Thermalright XP-120 (Noisemagic)	www.pc-world.de	€ 84,-	478, K8	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55/X2 4800+	1,55
Thermalright XP-90C (Preis-Leistungs-Tipp)	www.hardware-rogge.de	€ 63,-	478, 775, K8	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	€ 47,-	478, 775, K8, A	1,0/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55/X2 4800+	1,60
Arctic Cooling Freezer 64	www.pearl.de	€ 19,-	K8	0,7/0,6 Sone	58/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55	1,61
Thermaltake Silent Boost K8	www.frozen-silicon.de	€ 19,-	K8	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-55	1,61

Die wichtigsten AMD-Prozessoren

Sempron

Sockel: A, 754
Taktraten: 1.600 - 1.800 MHz
FSB/HT: 200 MHz DDR/800 MHz
L2-Cache: 128/256 kByte
Besonderheiten: A64 (E6-Stepping), Cool'n'Quiet (inoffiziell), NX-Bit
Empfehlung:
Sempron 2800+ (Sockel 754)

Athlon 64

Sockel: 754, 939
Taktraten: 1.800 - 2.400 MHz
FSB/HT: 800/1.000 MHz
L2-Cache: 512/1.024 kByte
Besonderheiten: A64, Cool'n'Quiet, NX-Bit, SSE3 (Venice, San Diego)
Empfehlung:
Athlon 64 3500+ (Sockel 939)

Athlon 64 FX

Sockel: 939
Taktraten: 2.600 - 2.800 MHz
FSB/HT: 1.000 MHz
L2-Cache: 1.024 kByte
Besonderheiten: A64, Cool'n'Quiet, NX-Bit, SSE3 (San Diego)
Empfehlung:
Athlon 64 FX-55

Athlon 64 X2

Sockel: 939
Taktraten: 2.200 - 2.400 MHz
FSB/HT: 1.000 MHz
L2-Cache: 1.024/2.048 kByte
Besonderheiten: Dualcore, A64, Cool'n'Quiet, NX-Bit, SSE3
Empfehlung:
Athlon 64 X2 4400+

Tipp der Redaktion

Redakteur: Christian Gögelein
Bereich: Prozessoren

Für Spieler sind Athlon-64- und Athlon-64-FX-Prozessoren interessant. Preisbewusste Käufer greifen zum Athlon 64 3500+. Wer eine überragende Leistung will, wird mit dem FX-55 glücklich. Sempron-Modelle sind vergleichsweise langsam, der Athlon 64 X2 derzeit noch zu teuer.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Tsunami VA3000-SNA	€ 129,-	7/4	2(2)	Leicht (5,6 Kilo)	46/55/28 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,81
Arctic Cooling Silentium T1	€ 105,-	4/2	3(2)	Schwer (12 Kilo)	46/59/33 Grad Celsius	35 dB(A), 2,3 Sone	1,92
Thermalrock Ocean Dome (2AW)	€ 144,-	5/5	5(5)	Leicht (7 Kilo)	50/65/31 Grad Celsius	42 dB(A), 3,6 Sone	1,93
Cooler Master Centurion 5 (CAC-T05)	€ 70,-	5/5	2(2)	Leicht (8 Kilo)	49/63/30 Grad Celsius	37 dB(A), 2,8 Sone	1,94
Pearl Silver Attention	€ 50,-	7/4	6(0)	Normal (11 Kilo)	53/68/30 Grad Celsius	36 dB(A), 2,2 Sone	1,99

Preis-Leistungs-Tipp

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 112,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,54
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 131,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Revoltec Chromus II RPS-450 V2	www.listan.de	€ 89,-	430/190 Watt	28/34/27 Ampere	0,7/1,8 Sone	45,5 Grad Celsius*	1,74
Antec TPII-480P Truepower 2.0	www.antec.com	€ 98,-	460/289 Watt	30/38/33 Ampere	0,9/1,9 Sone	42,5 Grad Celsius*	1,84
Ac Bel API4PC01	www.acbel.com	€ 75,-	400/152 Watt	30/30/34 Ampere	0,9/2,4 Sone	41 Grad Celsius*	1,92



FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach.

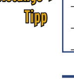
	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 154,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 139,-	SATA II	250 GByte	7.200	1,0 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Western Digital WD3200JB	€ 169,-	IDE	320 GByte	7.200	1,0 Sone	13,4 ms (mittel)	8 MByte	57,0 MByte/s	54,9 MByte/s	1,52
Hitachi HDT722516DLA380	€ 85,-	SATA II	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48,0 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 129,-	SATA I	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54



DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD.
** Abgewertet

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-716A	€ 115,-	IDE	16x/8x/16x/4x/4x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,82
MSI DR16-B2	€ 99,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:39 Minuten	2,6 Sone/41 dB(A)	4:46 Minuten	1,84
Nu Tech DDW-163	€ 64,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:27 Minuten	3,4 Sone/42 dB(A)	4:46 Minuten	1,92
LG GSA-4160B	€ 77,-	IDE	16x/4x/8x/4x/2,4x	6:04 Minuten	8:00 Minuten	2,5 Sone/39 dB(A)	4:41 Minuten	2,05
Philips DVDR16LSK	€ 70,-	IDE	16x/4x/8x/4x/2,4x	6:03 Minuten	8:21 Minuten	2,4 Sone/38 dB(A)	4:46 Minuten	2,20



STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 42,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 90,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

Preis-Leistungs-Tipp

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	1,89



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	€ 64,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32



Empfehlung der Hardware-Redaktion

DW1640



Hersteller: Benq
Preis: € 54,-
Website: www.benq.de
WERTUNG: **2,12**

Schneller DVD-R-DL-Brenner

Der Benq DW1640 ist ein 16x-DVD-Dual-Brenner, der DVD-Plus-R-DL-Rohlinge mit maximal achtfacher Geschwindigkeit beschreibt und über ein verbessertes Lüftungssystem verfügt. 16x-Medien beschreibt der Brenner in 5:51 Minuten (DVD-Plus-R) und 6:05 (DVD-Minus-R). DVD-Plus-DL-Rohlinge schafft er in rund 15 Minuten. Mit einer DVD- und CD-Zugriffszeit von 95 und 108 Millisekunden eignet sich der DW1640 als alleiniges Schreib-/Leselaufwerk. Die Brennlautstärke beträgt 2,3 Sone. (sr)

I915GMM-HFS



Hersteller: Aopen
Preis: € 240,-
Website: www.aopencom.de
WERTUNG: **1,91**

Mainboard für Pentium M (Dothan)

Das i915GMm-HFS von Aopen mit CPU-Sockel 479 ist eine Mini-ATX-Platine für Desktop-PCs. Da der Pentium M weniger Wärme als P4-CPUs entwickelt, reicht der im Lieferumfang enthaltene CPU-Kühler aus. Die maximale Lautstärke des Lüfters beträgt 1 Sone und mit einer beigelegten Steuerungssoftware lässt sich die CPU sogar lüfterlos betreiben. Das Mainboard bietet zwei DDR1- und zwei DDR2-RAM-Slots. Die Spieleleistung des i915GMm-HFS varriiert je nach genutztem RAM zwischen „gut“ und „sehr gut“. (sr)

AUDIGY 2 ZS VIDEO EDITOR



Hersteller: Creative
Preis: € 249,-
Website: de.europe.creative.com
WERTUNG: **2,22**

Externe Sound- und Video-Lösung

Die SB Audigy 2 ZS Video Editor ist eine reine USB-Lösung (USB 2.0) mit allen gängigen Audio- und Video-Schnittstellen und einem 4fach-USB-Hub. Leider ist die USB-Lösung als Sound- oder Videokarte nur bedingt verwendbar. Es fehlt die Unterstützung des neuesten EAX-Standards und eine angeschlossene DV-Kamera kann nicht vom Rechner aus gesteuert werden. Auch das Arbeiten mit Timecodes ist nicht möglich. Im Lieferumfang liegen eine Fernbedienung und die Software Videostudio 8.0 SE. (sr)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC155 USB	€ 109,-	3,0 Meter	156 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,50
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 74,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Teac Powermax HP-10	€ 49,-	4,0 Meter	320 Gramm	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,58
Plantronics .Audio 90	€ 29,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Terratec Mystify Commander	€ 49,-	3,0 Meter	90 Gramm	Gut	Gut	Gut	1,70
Genius HP-5.1 V	€ 60,-	2,5 Meter	246 Gramm	Befriedigend bis gut	Befriedigend	Befriedigend bis gut	2,68

Preis-Leistungs-Tipp

MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 40,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,19
Logitech MX1000 Laser	€ 54,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,26
Razer Diamondback	€ 39,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	1,33
Raptor Gaming Raptor Gaming M2	€ 45,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,34
Logitech MX510	€ 31,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,56



TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 27,-	Hart	Hoch	PS/2, USB	21 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,35
Logitech Media Keyboard	€ 19,-	Mittel	Hoch	PS/2	17	Vorhanden	Ja	1,42
Typhoon Navigator Office XP	€ 9,-	Mittel	Hoch	PS/2	31 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,46
Saitek Gaming Keyboard	€ 40,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	3 + Command Pad	Vorhanden	Ja	1,71
Genius KB 16e-Scroll	€ 16,-	Mittel	Mittel	PS/2	16 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,92



KOMBINATION MAUS & TASTATUR

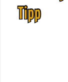
	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 94,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 66,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 40,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,87
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 49,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06



SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel	€ 156,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,34
Logitech Momo Racing Force	€ 102,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 70,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78
Trust FF380 Force Feedback Race Master	€ 47,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Gut	1,97



Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Wingman Cordless Rumblepad	€ 30,-	13 + Schubregler	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Thrustmaster Firestorm Wireless	€ 27,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
Saitek P2500 Rumble Force	€ 19,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Mad Catz PC-Con	€ 18,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,89



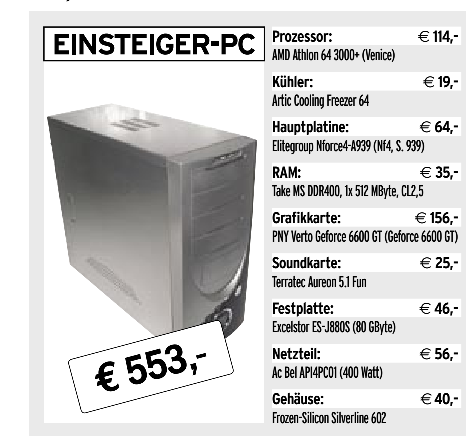
Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Top Gun Afterburner	€ 80,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,46
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 60,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Cyborg Evo Force	€ 59,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Cyborg Evo Wireless	€ 46,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 249,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68



Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



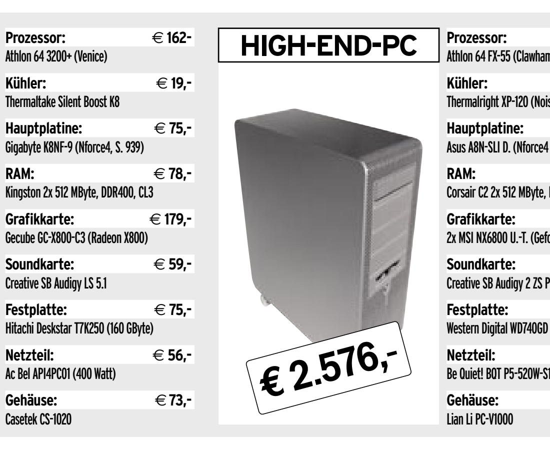
Prozessor: € 114,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)
Kühler: € 19,-
Artic Cooling Freezer 64
Hauptplatine: € 64,-
Elitegroup Nforce4-A939 (Nf4, S. 939)
RAM: € 35,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5
Grafikkarte: € 156,-
PNY Verto Geforce 6600 GT (Geforce 6600 GT)
Soundkarte: € 25,-
Terratec Aureon 5.1 Fun
Festplatte: € 46,-
Excelstor ES-J880S (80 GByte)
Netzteil: € 56,-
Ac Bel API4PC01 (400 Watt)
Gehäuse: € 40,-
Frozen-Silicon Silverline 602

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 162-
Athlon 64 3200+ (Venice)
Kühler: € 19,-
Thermaltake Silent Boost K8
Hauptplatine: € 75,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4, S. 939)
RAM: € 78,-
Kingston 2x 512 MByte, DDR400, CL3
Grafikkarte: € 179,-
Gecube GC-X800-C3 (Radeon X800)
Soundkarte: € 59,-
Creative SB Audigy LS 5.1
Festplatte: € 75,-
Hitachi Deskstar T7K250 (160 GByte)
Netzteil: € 56,-
Ac Bel API4PC01 (400 Watt)
Gehäuse: € 73,-
Casetek CS-1020

HIGH-END-PC

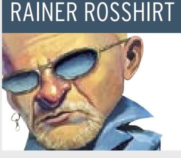


Prozessor: € 733,-
Athlon 64 FX-55 (Clawhammer)
Kühler: € 84,-
Thermalright XP-120 (Noisemagic-Ed.)
Hauptplatine: € 129,-
Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S. 939)
RAM: € 188,-
Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2
Grafikkarte: € 789,-
2x MSI NX6800 U.-T. (Geforce 6800 Ultra)
Soundkarte: € 212,-
Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro
Festplatte: € 146,-
Western Digital WD740GD (74 GByte)
Netzteil: € 111,-
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)
Gehäuse: € 184,-
Lian Li PC-V1000

Rossis Rumpelkammer



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Jeder Tierfreund hat sich natürlich auch schon einmal die Frage nach dem Naturschutz gestellt. Man sollte sich aber auch fragen: „Wer schützt uns vor der Natur?“

Bewohner ländlicher Reihenhaussiedlungen können ein Lied davon singen: Natur ist störrisch, uneinsichtig und pflegt nie dort zu wachsen, wo man es erwartet und es zweckdienlich wäre. Erschwerend kommt hinzu, dass florale Dekorationsgegenstände im Vorgarten selten mit Typenschild und nie mit einem FAQ versehen sind. Rasen, an sich auch für den Laien gut zu erkennen, ist anfänglich sehr pflegeleicht. Doch schon nach kurzer Zeit mutiert die ansehnliche Grünfläche zu einer Art Bio-Kruschkiste und ist nur durch Mähen wieder in den ursprünglichen Zustand zu versetzen, was ab Hüfthöhe jedoch ein ausgesprochen schwieriges Unterfangen werden kann. Hat man es geschafft, ist dies aber nie von Dauer und bedarf ständiger Wiederholung. Natürlich ist das zu zeitintensiv für Berufstätige. Gute Erfolge erzielte ich mit konsequentem Einölen des Grüns, was aber weder schön aussah noch gut roch und darum auch von der Nachbarschaft nicht toleriert wurde. Als finale Lösung hat sich das Betonieren der Fläche erwiesen, wobei man durch geschickten Einsatz grüner Farbe einen nahezu natürlichen Effekt erzielen kann.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Zeitfrage

Hi Rossi!

Was macht ihr eigentlich den ganzen Tag so? Kaffee trinken, zocken und PC Games lesen?

Falls das hier abgedruckt wird, beantworte es bitte einmal ernst!

Robert

Unseren Tagesablauf hast du jetzt aber schön beschrieben. Vergessen hast du nur, dass wir die Wichtel noch füttern müssen, welche die Artikel in der PC Games schreiben. Ich würde ja ernst antworten, aber dazu müsste ich auch eine zumindest in Ansätzen ernste Frage erhalten.

Mutterschutz

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

vor zwei Tagen hat meine Mutter leider bemerkt, dass ich ***Far Cry (dt.)*** *spiele. Dummerweise reagiert sie auf solche Spiele … sagen wir mal „sehr empfindlich“. Sie hat mich angeschrieen und hat gesagt, sie werde höchstpersönlich zu euch fahren und sich darüber beschweren, dass ihr Kindern solch ein Spiel empfehlt. Dummerweise ist sie bis heute nicht wieder aufgetaucht. Was habt ihr mit meiner Mutter gemacht? Ich fordere sofort eine neue Spielesammlung an, sonst werde ich wohl rechtliche Schritte einleiten müssen. Passt auf meine Mutter auf!*

Gruß, Kanzi

Dass wir solch ein Spiel für Kinder empfohlen haben, entspringt hier eher kindlichem Wunschdenken denn der Realität. Ich komme auch nicht umhin, deiner Mutter in diesem Punkt Recht zu geben. Im eigenen Interesse solltest du wirklich die Altersfreigaben beachten. Die stehen da nicht zur Verzierung! Allerdings kann ich dir beim Auffinden deiner Mutter leider nicht helfen. Bei der Unmenge an kreischendem Weibsvolk, welches unser Gebäude stets umlagert, würde sich das ausgesprochen schwierig gestalten. Als ich all meinen Mut zusammen nahm und in die Menge (sicherheitshalber aus dem ersten Stock) rief, ob sich Frau XXX darunter befände, bekam ich in drei Fällen wesentliche Bestandteile weiblicher Unterbekleidung zugeworfen – samt der Aufforderung, diese an Kollege Holowaty weiterzuleiten. Ich brauchte drei Tage, um mich von diesem Trauma zu erholen! Wenn dein Angebot mit der Spielesammlung ein Übernahmeangebot ist, solltest du dies übrigens nur mit Einverständnis deiner Erziehungsberechtigten tun.

Und nun zur Werbung

Hallo Jungs (und Mädel),

ich will mich mal beschweren! Die heutigen Preise für PC-Spiele sind ja haarsträubend! Ich meine, wenn ich jeden Monat 50 Euro für ein neues Spiel ausgeben muss, dann kann ich dementsprechend weniger für meine Familie zum Essen und Anziehen kaufen. Das ist doch untragbar! Darum frage ich mich, warum die Spielebranche es nicht wie das Free-TV macht und ihr Produkt durch Werbeeinnahmen billig hält. Man könnte zum Beispiel zusätzlich zu den meist eh vorhandenen Zwischensequenzen noch Werbeblöcke reinschieben! Es wäre doch schön, wenn Topgames nur 10 Euro kosten würden. Und das Problem mit Raubkopien wäre damit auch erledigt. Denkt darüber nach!

Fabio Bellanova

Gratuliere. Ich bekomme nicht jeden Tag eine E-Mail, die derartig schön mit Denkfehlern drapiert ist. Das fängt schon mit der Einleitung an. Niemand zwingt Sie, jeden Monat 50 Euro für Spiele auszugeben. Und wenn Sie diesen Betrag wirklich an den Kosten für Weib und Kind einsparen, sollten sich diese schnellstens nach einem neuen Ernährer umsehen. Der zweite Denkfehler ist die irrige Annahme, im Free-TV kämen aktuelle Filme. Wann haben Sie denn das letzte Mal Fernsehen geguckt? Die Filme kommen dort erst lange nach Kino, Leih- und Kauf-DVD und schlagen deshalb auch kräftig zu Buche. Wenn Sie dann schon diese Zeitverschiebung akzeptieren, können Sie auch ältere Top-Games zu einem Spottpreis erwerben, der selbst noch unter Ihrer Scherzgrenze liegt. Erzwungene Werbeblöcke während eines Spieles würden meiner Meinung nach jedoch nicht akzeptiert. Und welche Werbung etwa in einem Spiel wie **Battlefield 2** passend wäre, mag ich mir gar nicht vorstellen.

Rock 'n' Roller

Hi Rossi,

eine riesige Marktlücke ist meiner Meinung nach ein Roller-PC-Spiel. Es gibt Tausende jugendlicher Biker, die sich so etwas sicher zulegen würden. Ich meine zum Beispiel, dass man seinen Roller tunen kann, dann Rennen fahren oder einfach nur herumfahren und so weiter. Gibt es so etwas und ich hab's nur übersehen? Oder ist das keine schlaue Idee?

MfG, Sosch

Roller? Sind das nicht die Geräte, mit denen man Wandfarbe auftragen kann? Im Ernst: Wenn du einem Biker unterstellst, er würde Roller fahren, solltest du im 100-Meter-Spurt schon ausgesprochen gut sein. Vereinzelt mögen einige Biker in ihrer Kindheit solch ein Gefährt besessen haben, doch das wird verdrängt und Erinnerungen daran werden mit viel Glück nur mit Desinteresse betrachtet. Dort, wo ich herkomme, ist „Rollerfahrer“ eine Beleidigung. Das mag sich jetzt so lesen, als ob ich etwas gegen Scooter hätte. Dem ist keineswegs so. Ich finde diese kullernden Kasperbuden ausgesprochen lustig und als Schlüsselanhänger sind sie sogar sehr praktisch. Falls es je ein Spiel über Roller gegeben hat, muss ich es übersehen haben. Ist ja auch nicht ganz einfach, mit Lachtränen in den Augen scharf zu sehen.

Intimes

Hallo Rainer,

ich wollte nur wissen, was deine Mutter eigentlich dazu sagt, dass du ein Kettenraucher bist, und warum du eine gewisse Abneigung gegen Frauen hast?

Lukas Krentscher

Gegen die Behauptung, ich wäre Kettenraucher, muss ich mich energisch wehren. Ich rauche keineswegs Kette, sondern mache nach jeder Zigarette eine längere Pause, ehe ich mir eine neue anzünde. Ja – da können manchmal bis zu 15 Minuten vergehen! Da ich seit geraumer Zeit volljährig bin, ist die Meinung meiner Mutter inzwischen auch nicht mehr allzu relevant. Auch bei deiner zweiten Frage scheinst du etwas durcheinander zu bringen. Ich habe keineswegs eine Abneigung gegen Frauen (na ja, gegen manche schon, aber das würde jetzt zu weit führen). Wie kommst du denn darauf? Wie jeder heterosexuelle Mann kann ich mir eine diesbezügliche Abneigung eigentlich gar nicht erlauben. Zudem wäre unser aller Leben ohne Frauen deutlich ärmer! Nun ja, manchmal ist es das auch gerade wegen der Frauen, aber auch dies ist wieder eine ganz andere Geschichte.

Der lebt noch

Hallo Rainer!

hat dir eigentlich schon einmal jemand gesagt, dass du auf deinem kleinen Karikaturbild aussiehst wie Rudolf Schenker von den Scorpions?

Marco

Mir wurde schon viel unterstellt, aber DAS hat bisher noch keiner gewagt! Nachdem ich mich vom ersten Schock erholt hatte, kramte ich ganz hinten in meinem Gedächtnis, wer das eigentlich ist. Als ich dort in den Hinterlassenschaften der frühen 80er – oder was davon noch übrig ist – angelangt war, ist es mir wieder eingefallen und es stellte sich mir die berühmte Holzmichl-Frage. Aber zum Glück muss ich mir mein Gnadenbrot noch nicht mit der Untermalung von Gepfeife verdienen.

Anfrage

Hi Rainer!

Ich wollte nur mal fragen, ob ich auch mal in eurer PC Games abgedruckt werden kann. Wie viel würdest du dafür verlangen?

Stefan Dinglreiter

Ich bin genügsam und wäre mit einer geistreichen E-Mail schon zufrieden gewesen. Frag halt mal deinen Bruder, ob er so etwas schreiben kann.

Nachfrage

Guten Tag,

ich würde gerne wissen, ob man PC-Spiele, die 15 Jahre oder mehr zurückliegen, noch nachfordern kann? Es geht um „Kino-Picture“ – die CD ist mir leider abhanden gekommen! Wäre schön, wenn es gehen würde!

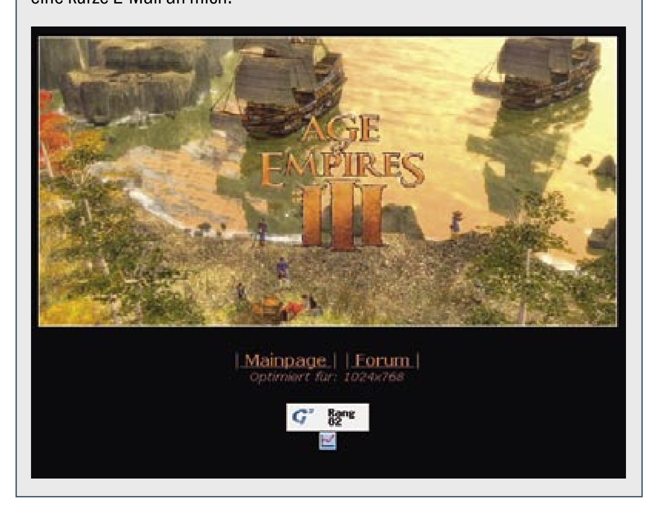
Mit freundlichen Grüßen, Michael Plate

Ich habe jetzt zwar nicht so ganz verstanden, warum man ausgerechnet eine so alte CD haben will, aber ich muss und will ja nicht alles verstehen. Wie das

Homepage des Monats

http://www.ageofempires3-zone.com
Alexander Reichelt betreibt eine ausgesprochen informative Fanseite rund um das kommende Echtzeit-Strategiespiel **Age of Empires 3**.

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Webseite unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.



Rossis Lexikon

Erklärungsbedürftige Computerbegriffe verständlich erklärt. Diesmal:

(B) Battlefieldbusch, Der



Vorkommen: nur im gleichnamigen und namensgebenden Computerspiel, sowohl singular auftretend als auch in kleineren Rotten.
Kennzeichen: kann ohne sichtbare Wirkung durchfahren und durchlaufen werden. Hat seine Daseinsberechtigung ausschließlich optischen Gründen zu verdanken; keinerlei sonstige Auswirkungen bekannt.
Abstammung: nicht eindeutig geklärt. Vermutlich aber eine seltene Sonderform der Fata Morgana.

Ihr seid auch über ein ähnliches Phänomen gestolpert, welches dringend der Erklärung bedarf? Mein Postfach ist durchgehend geöffnet.

PC-Games-Leser des Monats

Kevin Kleebach im Land der begrenzten Unmöglichkeiten: Offensichtlich scheint ihn sein Alltag als Austauschschüler nicht wirklich zu überfordern. Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET

http://www.phrasen.com
Das Phrasen-Lexikon ist eine echte Hilfe und ein exorbitant wichtiger Beitrag zur Völkerverständigung.



http://freesound.iua.upf.edu
Euch fehlt der passende Sound für eure Homepage? Hier gibt es kostenlose Sounds, auch für gehobene Ansprüche.

http://www.kicker-rock.de/content.php?0?&id=7
Du spielst gerne Tischfußball? Guckst du hier! Das geht auch online.

nun im Einzelnen abläuft, kann ich Ihnen leider nicht beantworten, da dies je nach Hersteller unterschiedlich sein kann. In Ihrem speziellen Fall konnte auch der Hersteller nicht mehr ausfindig gemacht werden – selbst das Technische Museum in München musste da passen. Zum Glück waren Sie so aufmerksam, uns keinerlei weitere Details zu verraten – das hat den Reiz der Aufgabe erhöht. Immerhin kennen wir alle jemals erschienenen Programme. Grundvoraussetzung für unsere Praktikanten ist ja bekanntlich, die Listen aller Neuerscheinungen der letzten 25 Jahre auswendig zu lernen.

Lan

Kann man draußen eine Lan-Party machen oder gehen die Rechner Schrott?

Hannes Kommeroh

Gehen die Rechner ZU Schrott, müsste es heißen. Nein, ich habe noch nie einen Rechner gesehen, der aus eigenen Stücken zu Dieter Schrott gegangen wäre, so wie der Rechner an sich nur unter Anwendung extremer Mittel zum Gehen zu bewegen ist. Ein LAN (Local Aarea Network) kann im Prinzip überall eingerichtet werden, sofern eine Zufuhr von Frischstrom gewährleistet ist. Primär sagt der LAN-Standort nichts über die Haltbarkeit angeschlossener Geräte aus, solange rudimentäre Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden. Eine diesbezügliche Party im Freien scheidet aus, wenn ein starkes Gewitter aufzieht, bei extrem starker Hanglage, wenn dein Garten überschwemmt ist oder wenn du in Grönland wohnst. Aus eigener Erfahrung kann ich dir noch versichern, dass auch der Standort Frankfurt pauschal mit Vorsicht zu genießen ist. Dort ist mir zwar der Rechner nicht „zu Schrott gegangen", aber irgendwoanders hin. Und das garantiert nicht aus eigenem Antrieb.

Schafe Sache

Hi Rainer,

in der letzten Ausgabe hast du geschrieben, dass es sich bei dem Schaf, welches sich in jeder Ausgabe der Games versteckt, um ein Phänomen handelt, welches durch Daniel hervorgerufen wird. Aber wie man deutlich in der Ausgabe 98 sehen kann, ist zwar das Schaf wieder da, aber nicht Daniel! Wie das?

Grüße aus Linz: Biene

Nur weil Daniel diese … äh … Erscheinung zu erzeugen scheint, ist sie offensichtlich nicht an ihn gebunden und kann durchaus für eine Weile ein Eigenleben entwickeln. Kollege MA ist auch grausam erschrocken, als das „Schaf" urplötzlich auf seinem Schreibtisch auftauchte. Nach besonders intensiven „Schafensperioden" wurde selbst bis zu vier Stunden danach dieses Protoplasmagewölle gesichtet, das sich mehrere hundert Meter vom „Erschafer" entfernen kann. Als auf der Wiese vor dem Redaktionsgebäude eine ganze Herde Schafe auftauchte, vermuteten wir anfänglich, Daniel hätte zu illegalen, leistungssteigernden Drogen gegriffen. Allerdings hat uns das Auftauchen eines Schäferhundes dann doch eines Besseren belehrt.

SPD

Hallo Rossi!

In diesen heißen Sommertagen fällt es meinem PC sehr schwer, stabil zu laufen. Auf der Suche nach Verbesserungsmöglichkeiten bin ich im BIOS auf den Eintrag des RAM-Timings „by SPD" gestoßen. Da wurde mir sofort Angst und Bange, denn was ist, wenn nun auch mein PC, neben dieser subtropischen Hitze, geradewegs in eine Konjunkturflaute marschiert? Was ist, wenn das Mainboard aus Kostengründen einige Megabyte meines Arbeitsspeichers entlässt und ich deswegen nicht mehr flüssig spielen kann? Einen schönen Sommer noch!

Max

„RAM Timing by SPD" ist tatsächlich weit verbreitet und kommt bei vielen Rechnern zum Einsatz. Ob nun „SPD" für die Flaute deines PCs verantwortlich zu machen ist, kann ich nicht beurteilen. Auch von einem Schwund an Speicher aufgrund eines „SPD Timings" wurde bisher nicht berichtet. Ich denke mir, dass da die CPU ja auch noch ein Wort mitzureden hat. Warte einfach mal den Herbst ab!

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



HELDEN IN STRUMPFHOSEN Auch zu E3-Messezeiten werden die Dienste dieses Aushilfs-Spidermans gerne in Anspruch genommen.

PC-Games-Leser Jens Ritter aus Rüsselsheim hatte zum Foto von Spider-Man den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein PC-Games-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 12. August 2005. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



DA SCHAU HER Matias Mylyrinne von Remedy präsentiert die Waffen von Max Payne 2, die für Motion-Capturing-Aufnahmen verwendet wurden.

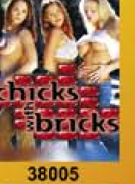
DEIN COOLES HANDY-TUNING

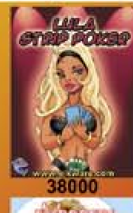


GAME-POWER - IMMER UND ÜBERALL! Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar !!










38055 · 38111 · 38172 · 38028 · 38107 · 38005 · 38098 · 38000

GAME FLOOD!!

sende SMS mit "GAME" an die 86677 (zu normalen SMS-KOSTEN!!). Du erhältst Deinen WAP-Link und suchst Dir Dein Spiel aus!

38146 · 38171 · 38099 · 38096 · 38102 · 38108

Hot Handy - Movies




32003 · 32034 NEU! · 32035 NEU! · 32031 NEU! · 32030 NEU! · 32038 NEU! · 32029 NEU! · 32033 NEU! · 32014 · 32022 · 32008 · 32020 · 32019 · 32015 · 32005 · 32010 · 32013 · 32012 · 32016 · 32004 · 32009 · 32007

Für alle Handys mit Video Support(H263), siehe Deine Bedienungsanleitung

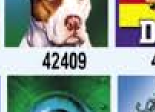
KULTIGE WALLPAPER

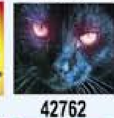
Für alle Handys mit Farbdisplay · Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren



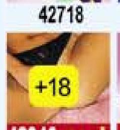
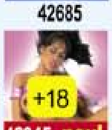
















43042 neu! · 43044 neu! · 42932 neu! · 43000 neu! · 42106 neu! · 42938 neu! · 42999 neu! · 42511 neu!

42950 neu! · 42144 neu! · 42063 neu! · 42956 neu! · 42998 neu! · 42951 neu! · 42955 neu! · 42115 neu!

42949 neu! · 42816 neu! · 42134 · 42103 · 42818 · 42100 · 42772 · 42768

42911 · 42775 · 42149 · 42890 · 42780 · 42769 · 42838 · 42919

42915 · 42803 · 42409 · 42391 · 42727 · 42762 · 42819 · 42751

42718 · 42685 · 42425 · 42154 · 42783 · 42124 · 42802 · 42099

42946 neu! · 42945 neu! · 42944 neu! · 42943 neu! · 42942 neu! · 42941 neu! · 42940 neu! · 42947 neu!

42752 · 42239 · 42833 · 42930 · 42749 · 42422 · 42746 · 42912

POWER-RINGTONES

Poly und Mono!

TOP-HITS
82316 Axel F
82913 My Number One
82912 Cowboy
82911 Mockingbird
82910 Blau und weiss, wie lieb' ich dich
82907 Lebenslang Grün-Weiss
82884 Wie weit?
82883 Geile Zeit
82882 Only U
82881 Do Somethin'
82880 Drop It
82879 Glaub an mich
82878 Femme Like U

70er-Kracher-kultig!!
82895 Boy Lollipop
82894 Die Schlümpfe
82893 Anita
82891 Jeans On
82890 Sun Of Jamaica
82889 Santa Maria
82888 Wig Wam Bam
82887 Little Willy
82886 Co Co
82885 Ballroom Blitz

Das ist Kult
82909 Ich war noch niemals in N. Y.
82517 Bonanza

82459 Highway to Hell
82458 Lambada
81168 James Bond
81173 Heidi
82316 Axel F
82531 Football s coming...
81173 Heidi
81155 We Are The Champ.
81862 Flipper
82060 USA Hymne
81032 Anton aus Tirol
82520 10 kleine Negerlein
82519 Alf
82516 Bugs Bunny

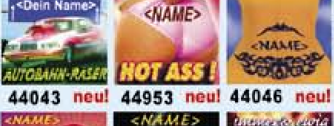
Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens Poly: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro

Für alle Handys mit Farbdisplay











44045 neu! · 44043 neu! · 44953 neu! · 44046 neu! · 44041 neu! · 44039 neu!

44037 neu! · 44040 neu! · 44954 neu! · 44001 neu! · 44825 · 44489

44828 · 44773 · 44811 · 44764 · 44823 · 44826

44927 · 44920 · 44564 · 44829 · 44497 · 44839

SMS mit: PGG + Bestellnummer und einem Namen an 84242* z.B.: PGG 44418 Heike
Pics an deine Freunde schicken ?: Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !

SO GEHT'S PER SMS:

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE





Sende PGG und Bestell-Nr. an die **86688***
z.B. PGG 42718 für PIX "KIFFER"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag
Sende START PGG + Best.Nr an die **87555****
und bestätige anschl. mit: JA
z.B: Start PGG 42931
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

Sende PGG + Best.-Nr. an **0900 560330°**
z.B. PGG 42819
°€2/SMS max 2 SMS pro Produkt

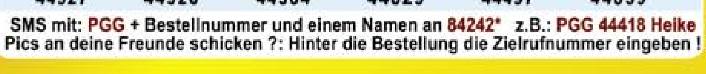
Sende PGG + Best.-Nr. an **914°**
z.B. PGG 42819
°3sfr/SMS max 2 SMS pro Produkt

Oder telefonisch: 0190 **849124*****1,86 €/min
:0900902325 SFR 4,23/Min
:0900545406 € 3,63/Min

für WAP Download sende "LINK" an: 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PGG + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag(bei 99ct-Abo max. 6 SMS/Monat), Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max. 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!




Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer 41016

Fragen an die Redaktion

1. Formel 1

Es gab ja schon lange kein Formel-1-Spiel für den PC, daher habe ich mir selbst, wie ich finde, ein ganz gutes Formel-1-Spiel überlegt. Meine Frage lautet: Gibt es einen Spielehersteller, an den man seine Ideen für Spiele schicken kann?

Frederik Hochmann

Ich frage mich,warum eigentlich keine Formel-1-Spiele für PC hergestellt werden.

Matthias

Es würde mich interessieren, ob irgendwann, irgendwo ein F1-Managerspiel in Planung ist. Das letzte von EA Sports ist ja eine beachtliche Weile her.

Paul Prinz

CHRISTIAN SAUERTEIG: Wenngleich das Interesse der Fernsehzuschauer an den Formel-1-Rennen ungebrochen scheint, so haben sich faktisch alle traditionellen Spielehersteller aus der Produktion von Formel-1-Spielen zurückgezogen und keine Lizenz mehr erworben; auch für die Zukunft gibt es keine entsprechenden Pläne. Das gilt für EA Sports (**F1 Championship**) ebenso wie für Atari (**Grand Prix**-Serie) und Ubisoft (**F1 Racing Championship**). Maßgeblicher Grund dürften die mäßigen Verkaufserfolge sein, die in keinem Verhältnis zu den horrenden Lizenz- und Entwicklungskosten gestanden haben. Nur PlayStation-2-Besitzer werden von Sony noch mit jährlichen Neuauflagen versorgt.

2. Earth 2160 – Aufwertung?

*Ich habe mir **Earth 2160** kurz nach dem Erscheinen des Patches 1.2 gekauft und zuvor natürlich ausführlich und interessiert Ihren Testbericht in Ausgabe 07/05 gelesen. Einer der Hauptkritikpunkte waren unter anderem die emotionslosen Synchronsprecher und der zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad. In der folgenden Ausgabe haben Sie sich intensiv den Multiplayer-Modus in v1.2 vorgenommen und auch das verbesserte Balancing sowie die Angleichung des Schwierigkeitsgrades als positiv bewertet, insgesamt – wie ich finde – jedoch einige Verbesserungen unterschlagen: Zum Beispiel spricht Falkner nun mit der deutschen Synchronstimme von Bruce Willis, mehrere Cutscenes wurden ergänzt und viele andere Kleinigkeiten überarbeitet und hinzugefügt. Insgesamt finde ich die Atmosphäre nun sehr gut und da auch die anderen Kritikpunkte ausgemerzt wurden, wollte ich eine Erhöhung der Bewertung vorschlagen. Ich bin der Meinung, das hat das Spiel verdient.*

Christian Zölsch

DIRK GOODING: Natürlich behalten wir nachträgliche Verbesserungen durch Updates im Auge und nehmen bei Bedarf auch Auf- und Abwertungen vor. Im Falle von **Earth 2160** halten wir die Einzelspieler-Wertung trotz der (sinnvollen) Detailverbesserungen weiterhin für gerechtfertigt, da sich am Design einiger Missionen nichts geändert hat. In der Redaktionskonferenz haben wir uns dafür entschieden, den nächsten Patch 1.3 (bringt unter anderem Formationen) abzuwarten und darauf basierend das Spiel nochmals zu überprüfen. Das betrifft gerade den Mehrspieler-Modus, der wegen der immer noch auftretenden Asynchronitätsprobleme nicht bewertbar ist (s. PC Games 08/05).

3. Auf allen Viren?

Wir haben das PC-Games-Sonderheft 01/05 gekauft. Ihre beigelegte DVD enthält Massen von Files mit dem Virus P2P-Worm.Win32.Franvir (Kaspersky). Was erlauben Sie sich eigentlich? Müssen wir generell damit rechnen, dass Ihr Verlag sich als Virenschleuder betätigt? Ich bitte um eine Stellungnahme!

G. Castelli

JÜRGEN MELZER: Nach menschlichem Ermessen können Viren und Würmer für alle PC-Games-CDs und DVDs ausgeschlossen werden. Die Datenträger durchlaufen ein mehrstufiges Prüfverfahren und werden routinemäßig auch im Presswerk mit aktuellster Software getestet. Wir tippen auf einen Fehlalarm – manche Virenscanner sind schlichtweg zu sensibel eingestellt.

4. Rundenstrategie

*Danke für die ausführlichen Vorschau-Berichte zu **Heroes of Might & Magic 5** und **Civilization 4** – diese Fortsetzungen meiner absoluten Lieblingsspiele waren längst überfällig. Wie stark ist eigentlich Sid Meier persönlich noch in „sein“ **Civilization** eingebunden?*

Boris Schmid

PETRA FRÖHLICH: Sid Meier hat – wie im Falle der Neuauflage von **Pirates!** – in erster Linie eine Beraterfunktion und ist als „Creative Director“ von Firaxis an allen Spielen maßgeblich beteiligt. Der eigentliche Spieldesigner ist allerdings Soren Johnson, der bereits das überaus erfolgreiche **Civilization 3** programmiert hat.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



FORMEL KEINS Seit F1 Championship 99-02 aus dem Jahr 2003 herrscht Funkstille.



UNVERWECHSELBAR An Civiliziation 4 ist Sid Meier nur noch beratend beteiligt.

Zocker-Mäuschen

Wenn Sie jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön die Gamer-Maus Raptor-Gaming M2!

Ein Muss für alle Gamefans, die volle Spielepower, schnelle Reflexe und eine äußerst präzise Steuerung wünschen. Die Raptor-Gaming M2 ist die weltweit erste optische Maus mit Gewichtsanpassung und bis zu 2.400 dpi Auflösung. Die Auflösung kann per Tastendruck schrittweise von 400 dpi bis zu 2.400 dpi eingestellt werden. Zur optimalen Anpassung an die individuellen Bedürfnisse des Spielers kann das Leergewicht von 110 Gramm mittels zweier Gewichtsplättchen auf 120 beziehungsweise 130 Gramm aufgestockt werden. Die gute Ergonomie wird zusätzlich noch durch die in das Gehäuse integrierte Ringfinger-Ablage und die spezielle Soft-Touch-Oberfläche verbessert. Das Anschlusskabel fällt mit 2,50 Meter sehr lang aus und zwei zusätzliche Sets Mausgleiter runden die Ausstattung perfekt ab. Die Maus ist präzise und reagiert ohne jede Verzögerung. Zudem ist das Gleitverhalten sehr gut, Kompatibilitätsprobleme mit den gängigen Mausunterlagen gibt es nicht!



Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Raptor Gaming M2 (Art.-Nr.: 002707)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PG PR 23

Datum Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Schöner spielen, aber sicher!

Die Preise werden von MSI und G-Data zur Verfügung gestellt. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

Hardware von MSI

Sie hätten gern die schnellste Grafikkarte der Welt in Ihrem Spiele-PC? Kein Problem: In Zusammenarbeit mit MSI verlosen wir gleich drei Exemplare der neuen Nvidia-7800-GTX-Grafikkarte. Die Karten überzeugen durch eine unglaubliche Spieleleistung und sind zudem dank gelungener Kühllösung angenehm leise. Zusätzlich verlosen wir fünfmal das P4-Mainboard P4N Diamond mit Nvidia-Nforce4-SLI-Chipsatz inklusive PC54GBT-WLAN-Kit.
Info: www.msi-computer.de

5x MSI P4N Diamond

3x MSI NX7800GTX-VT2D256E



5x MSI PC54GBT Dual Net Karte



GESAMTWERT: 3.000 EURO

Virenscanner von G-Data

G-Data wird dieses Jahr 20 Jahre alt. Aus diesem Grund verlosen wir an dieser Stelle 45-mal das mehrfach preisgekrönte Antivirenkit Internet Security mit Double-Scan-Technologie und stündlichen Signatur-Updates. Zusätzlich verlost G-Data auf seiner Webseite www.g-data.de zum Jubiläum ein Smart Cabriolet.
Info: www.g-data.de



45x AVK Internet Security

GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Welche Metropole ist Schauplatz des neuen Action-Rollenspiels der Diablo-2-Macher Flagship Studios?

a) **London** b) **Berlin** c) **New York**

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

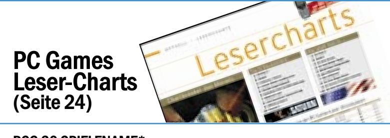
Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 29 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil. * 0,49 €/SMS, inkl. 0,12 €/SMS VF-D2 Transportanteil, zzgl. 0,12 €/SMS T-Mobile Transportanteil

Deutschland	**84446**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC Games Leser-Charts (Seite 24)



PCG 30 SPIELENAME*
* Beispiel: PCG 30 Guild Wars

PC Games Most Wanted (Seite 22)



PCG 31 SPIELENAME*
* Beispiel: PCG 31 Prince of Persia 3

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 31. August 2005.

Vollversion: V-Rally 3

- Einzigartiger V-Rally-Karriere-Modus
- Zahlreiche Strecken in 6 verschiedenen Ländern wie Finnland, Deutschland, Schweden, England, Korsika und Kenia
- Detaillierte Grafik und atemberaubende Landschaftsbilder
- Sehr detailliertes Schadensmodell: Jedes Teil des Wagens kann beschädigt werden und bei wiederholten Kollisionen auch abfallen.
- Die Fahrzeuge können durch Schlamm, Staub und Schnee verschmutzt werden.
- Setzen Sie sich hinter das Steuer der besten Rallye-Boliden wie den Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer Evolution 7 oder den Citroën Xsara!
- Testen Sie Boliden aus der 1600cc-Klasse wie den Citroën Saxo, Fiat Punto oder Ford Puma.
- Herausfordernde Multiplayer-Optionen (Hot-Seat-Modus) wie Time Attack und Challenge mit bis zu vier Spielern

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium III ab 800 MHz
Mind. 128 MByte RAM
8xCD-ROM-Laufwerk
Direct3D-kompatible Grafikkarte



Sollte es zu Schwierigkeiten nach der Installation des Spiels kommen, beachten Sie bitte Folgendes:

- Die Hz-Frequenz des Bildschirms ist möglicherweise zu hoch bzw. zu niedrig. Das Spiel muss auf 72 Hz umschalten.
- Bei Verwendung eines TFTs oder von mehreren Monitoren kann es grundsätzlich zu Problemen kommen.
- Die neuesten Forceware/Catalyst Treiber werden offenbar nicht unterstützt. Bitte die Original-Windows-XP-Treiber verwenden!

Vollversionen
V-Rally 3

SPIELBARE DEMOS
Absolute Blue v1.5
Airstrike 3D 2
Chrome: Specforce (auf DVD-Seite 2)
Codename: Panzers – Phase 2
Eric Young's Squad Assault – Angriff auf die Westfront
Geheimnis der vergessenen Höhle
Psychonauts v1.02
Radsport Manager Pro
Rhem 2
Star Wolves (auf DVD-Seite 2)
Battlestations Midway
Blitzkrieg 2
Call of Duty 2
City of Villains
Codename: Panzers – Phase 2
Dreamfall: The Longest Journey
Dungeon Siege 2
Fahrenheit
GT Legends
GTA San Andreas
King Kong (Kino-Trailer)
Marc Ecko's Getting Up
Moto GP 3
Myst 5
Path of Neo
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!
Rush for Berlin
Secret Files Tunguska
Singles 2
Star Wolves
Starship Troopers
Tabula Rasa
The Elder Scrolls 4: Oblivion
The Movies
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
UFO Aftershock

Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Videos, Trailer, Reports
VOR ORT
Brothers in Arms: Earned in Blood
Peter Jackson's King Kong
Hitman: Blood Money
Hellgate: London
FIFA 06

NEWSFLASH
Age of Empires 3 | Brothers in Arms: Earned in Blood | Call of Duty 2 | Dawn of War: Winter Assault | Der Pate | Die Sims 2: Nightlife | Fahrenheit | FEAR | Need for Speed: Most Wanted | Rise & Fall | Runaway 2 | The Movies | Tony Tough 2 | X3

NEU IM LADEN
Codename: Panzers – Phase 2 | Cross Racing Championship 2005 | Lula 3D | Radsport Manager 05-06 | Worms 4: Mayhem

HI-RES-VIDEO: (DATENBEREICH DVD-SEITE 1)
Codename: Panzers – Phase 2

SONSTIGES
Battlefield 2: Flugschule
Leser-Charts

SPIELE-TRAILER (IM DATENBEREICH DER VIDEOSEITE)
Age of Conan
Age of Empires 3
Anarchy Online Lost Eden
Ankh

SPECIALS:
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
Power DVD (Trial)
Winzip (Trial)
World of Warcraft Tipps + Tricks

MAPS & MODS:
Act of War
Doom 3
GTA San Andreas
Half-Life 2
Unreal Tournament 2004 (dt.)
World of Warcraft

Treiber
WINDOWS 9X/ME
Ati Catalyst v.5.2
Nvidia Forceware 71.84
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.55

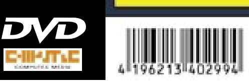
WINDOWS XP/2000
Athlon 64 Cool'n'quiet-Software 1.0.1.7
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Ati Catalyst ohne CCC v.5.6
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware 71.89
Nvidia Forceware 77.72
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Nvidia Nforce4-SLI-Intel-Edition v.7.13
Nvidia Nforce4-Standalone-Kit v.6.53
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.500A

Tools auf DVD
Antivir Personal Edition Classic v.6.31.00.03
CPU-Z v.1.29
Everest Home-Edition v.2.01
Fraps v.2.6.0
Mcafee Avert Stinger v.2.5.4
Mozilla Firefox v.1.0.4
PCGH-Aufrüstrechner CPU v.1.1
Prime95 v.2.38
Rivatuner v.2.0 RC 15.5
Speedfan v.4.23
Thunderbird v.1.0.2

Patches und Updates
Act of War: Direct Action v1.05 (int)
Anarchy Online v15.9.4 von v15.9.3 (int)
Anarchy Online: Shadowlands v15.9.4 (int)
Battlefield 2 v1.01 (int)
Boiling Point: Road to Hell v1.1 (eu)
Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.10 (d)
Chronicles of Riddick – Developer's Cut 1.1 (d)
Dungeon Lords v1.3 (d)
Earth 2160 v1.2 von v1.1 (d)
Far Cry v1.32 von v1.31 32 Bit Version (d)
Flashpoint Germany v1.03 (d)
Imperial Glory (Intel chipset fix)
Neverwinter Nights: HotU v1.66 (d)
Neverwinter Nights: SofU v1.66 (d)
Neverwinter Nights v1.66 (d)
Radsport Manager Pro v1.1r (d)
Silent Hunter 3 v1.4 (d)
Starcraft Brood War v1.13 (int)
Starcraft v1.13 (int)
SWAT 4 v1.1 (d)
The Bard's Tale v1.01 (int)







PC Games 09/05

Vollversion: V-Rally 3

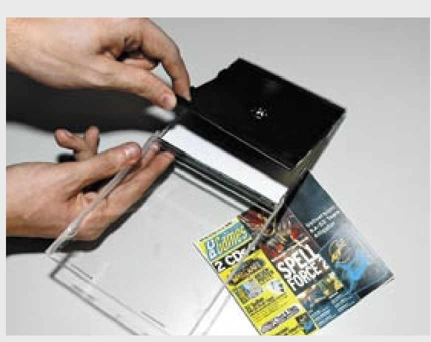
PC Games – Wissen, was gespielt wird
09/05 | € 4,99 AUGUST
DVD
VOLLVERSION
V-RALLY 3
Karriere-Modus, 6 Länder, Wetterwechsel u. v. m.
10 Seiten Report
Video auf DVD
Interview: Bill Roper
Höllisch gut: Das neue Spiel von Blizzards Diablo-Team
HELLGATE LONDON
PANZERS 2
Test: Nachtmissionen, KI, Grafik, Multiplayer, Vergleich mit Panzers + 8 Seiten Tipps + Tuning
450-MB-Demo auf DVD!
AUF DVD: SAN ANDREAS MOD-PAKET
100 % schaffen: Checklisten im Heft!
AUF DVD: DIE BESTEN WOW-TOOLS
Spielen wie die Profis: Welche Mods Sie wirklich brauchen!
PETER JACKSON'S KING KONG
Kino-Trailer + Studio-Report
HARDWARE
RADEON-TUNING
Ist Ihr Treiber optimal eingestellt?
NVIDIA 7800 GTX
Test: Was die Platine wirklich leistet!
ATHLON 64 FX-57
Test: Luxus-CPU zum Luxus-Preis!
VORSCHAU
FIFA 2005 VS. PES 5
Spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen
ADVENTURES 2005
Worauf sich Puzzle-Fans freuen dürfen
GT LEGENDS
PC-Games-Leser haben es getestet
Extra-Beilage
GC GUIDE
52 Seiten!
SPIELEMESSE
zum Herausnehmen
4 196213 402994 09

Schritt für Schritt

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit - fertig ist die PC-Games-Hülle.



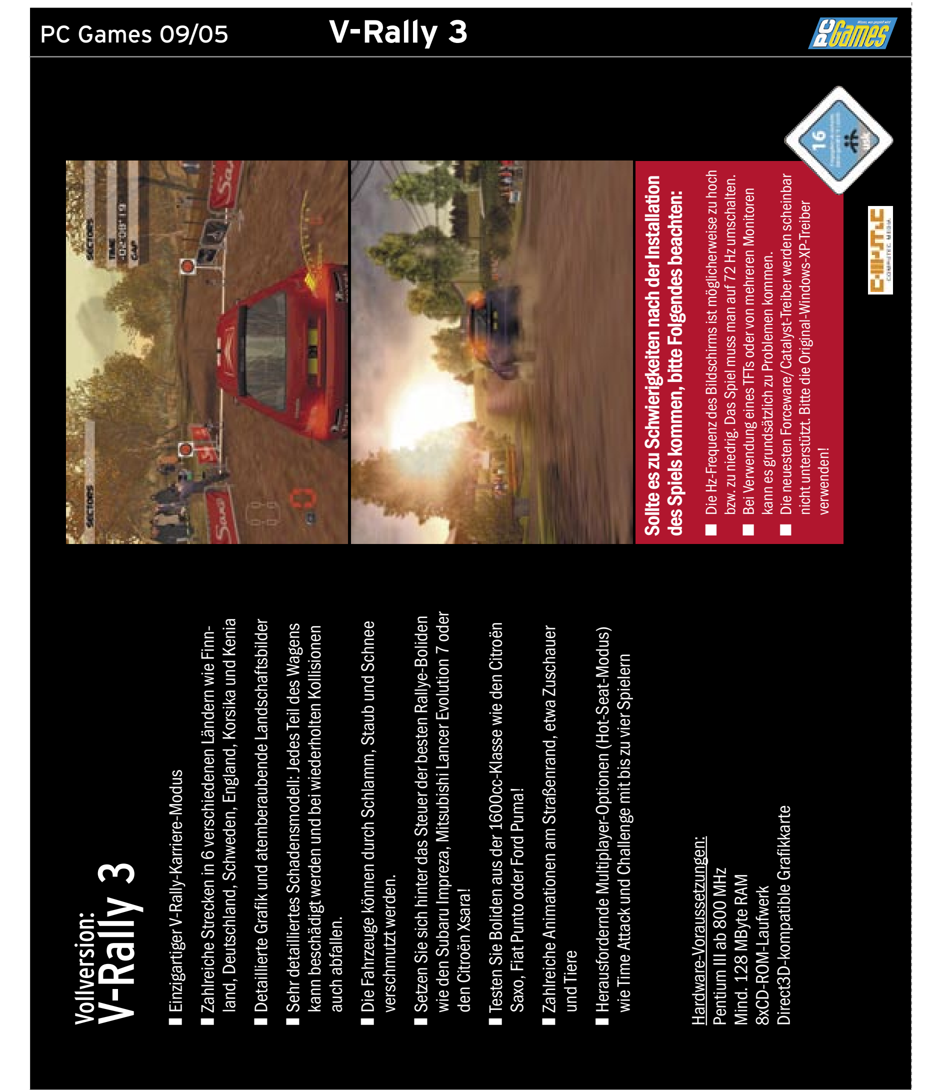
DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie - voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.




CD HÜLLE - SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken - fertig!





UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **09/05**

- ☐ PC Games CD 1
- ☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Im nächsten Heft

Jubiläums-Ausgabe: 13 Jahre PC Games

TEST

Dungeon Siege 2

Oder doch lieber **Fable**? Wir vergleichen Peter Molyneux' Helden-Epos mit **Dungeon Siege 2**. Können die Solo-Rollenspiele selbst **World of Warcraft**-Abtrünnige (zurück-)gewinnen? Und welches Spiel bietet mehr Quests fürs Geld?





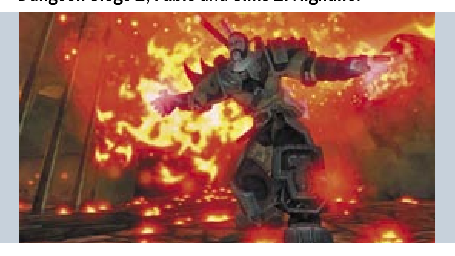
TEST

Wir stürzen uns ins Nachtleben des zweiten **Sims**-Add-ons, testen Bet on Soldier und knobeln uns durch **Fahrenheit**.



TIPPS

Hier sind Helden: Wir schnüren Erste-Hilfe-Pakete für **Dungeon Siege 2**, **Fable** und **Sims 2: Nightlife**.



VORSCHAU

PC Games plaudert mit **Civilization**-Schöpfer Sid Meier und besucht die **Blitzkrieg 2**-Macher in Moskau.



HARDWARE

Ladezeiten verkürzen, Ruckeln entschärfen: PC Games gibt Tipps, wie Sie Arbeitsspeicher optimal konfigurieren.



Die PC Games 10/05 erscheint am 31. August 2005!

Vorab-Infos ab 27. August auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

- Titelthema: Kühler PC im Hochsommer
- Grafikkarten: Die neue Generation im Test + Nvidia 7800 GTX
- Im Test: Netzteile
- Eigenbau-PC für 300 Euro: Was taugen Billigrechner?
- Großes AMD-Quiz: PCGH sucht den AMD-Experten Deutschlands

XBOX-ZONE Das unabhängige Xbox-Magazin



- Titelthema: Neversofts Western-Shooter Gun
- Kritische Tests: Conker: Live & Reloaded, GTA San Andreas, Destroy all Humans!, Batman Begins
- Vorschau: Brothers in Arms: Earned in Blood, Hitman: Blood Money
- Auf DVD: E3-Report, 187 Minuten, 148 Videos und Spielstände

SFT Spiele - Filme - Technik



- Mobiler Spaß: Die besten Handys für TV/Video, Fotos, MP3, Spiele
- Fernsehen am PC: DVB-T-Lösungen im Test
- Federleicht fotografieren: Einsteiger-Digicams
- 2 Spielfilme auf DVD: Lost in Space (Science-Fiction mit Gary Oldman) und Erotik-Thriller Femme Fatale von Brian de Palma

WIDESCREEN Kino - DVD - Technik

- Titelstory: Fantastic Four
- Filmkritiken: Mr. & Mrs. Smith, Madagascar
- 110 DVDs im Test
- Special: Die berühmtesten Serienkiller der Filmgeschichte
- Filmvergnügen am Baggersee: Mobile DVD-Player
- Auf DVD: Zwei komplette Spielfilme – Femme Fatale + The Mighty

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 I **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich
Chefreporter: Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Jan Friedrichsen, Justin Stolzenberg, Felix Schütz
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de I **E-Mail:** computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefonisch: (089) 20 959 125 I Per Fax: (089) 20 028 111

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 57,60 I (Ausland € 69,60)
PC Games DVD € 57,60 I (Ausland € 69,60)
PC Games PLUS € 104,40 I (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at I Postadresse: Leserservice GmbH I St. Leonharder Str. 10 I A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 I Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,80 I PC Games DVD € 64,80
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,04 Mio. Leser



Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 I Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Sven Blaukat: Tel.: +49-89-628096-14 ; sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Susanne Szameitat: Tel.: +49-911-2872-142; susanne.szameitat@computec.de
Thorsten Szameitat: Tel.: +49-911-2872-141; thorsten.szameitat@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Anzeigendisposition:
Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung:
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004

Auf den Seiten 2 bis 10 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Blitzkrieg 2“. Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

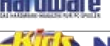
Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:











August 1995

Kurioses am Rande



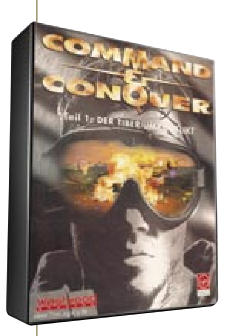
Erinnern Sie sich noch an das Spiel **Fair Play**? Nein? Das liegt wohl daran, dass es sich dabei um die „Redaktions-Simulation" **MAG!** handelt, die in unseren News noch unter ebenjenem Namen auftaucht. Im Spiel übernehmen Sie die Leitung eines Verlages und versuchen, den heiß umkämpften Spiele-Zeitschriftenmarkt zu erobern. Dafür integrierte Independent Arts alle Spiele, Redakteure und Zeitschriften aus den Jahren 1986 bis 1995. Besonderes Highlight für alle PC-Games-Leser: Im Intro dürfen Sie einen „typischen" Tag in der PC-Games-Redaktion miterleben. Tipp: Wer die Jubiläumsausgabe 10/02 sein Eigen nennt, kann sich dieses Schmankerl noch einmal zu Gemüte führen.

Test des Monats

Nach Westwoods Überraschungshit **Dune 2** sehnen sich die Fans nach einer Fortsetzung. Tatsächlich kündigt das Studio aus Las Vegas völlig überraschend noch für diesen Sommer den Echtzeittitel **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt** an. In der aktuellen Ausgabe testen wir den Titel ausführlich und sind begeistert von Grafik, Zwischensequenzen, Steuerung, Musik und Mehrspielermodus. Wie schon in **Dune 2** bleibt die Wahl zwischen Gut und Böse (hier: Nod und GDI) dem Spieler überlassen. Aufseiten der Global Defense Initiative setzt man



sich für eine gerechte Verteilung des Superminerals Tiberium ein, als machthungriger Scherge der Bruderschaft von Nod verfolgen Sie die Kontrolle aller Vorkommen auf der Erde. Das komplett überarbeitete Menü sowie die damals ausgesprochen innovative Idee, mehrere Einheiten mittels Rahmen zu selektieren, gefallen uns ebenso wie die abwechslungsreichen Missionen. Diese reichen vom einfachen Zerstören der gegnerischen Basis bis zu Kommandoeinsätzen mit Spezialeinheiten.



Was wurde eigentlich aus ... Chris Hülsbeck

Im Jahre 1986 gewann Chris Hülsbeck einen Wettbewerb der Computerzeitschrift 64er Magazin. Viele Computerspieler werden dankbar sein für dieses Ereignis, war es doch der Beginn einer großartigen Karriere. Denkt man an Computerspiele und Musik, dann kommt man um den äußerst populären Musiker nicht herum. Direkt nach seinem Debüterfolg mit dem Song „Shades" fand er eine Festanstellung bei Rainbow Arts und steuerte dort die Musik zu **Katakis**, **Jinks**, **Bad Cat** und dem beliebten **Giana Sisters** bei. Zu Beginn der 90er-Jahre erlangte er vor allem durch die Soundtracks zu **Turrican** und **Turrican 2** regelrechten Kultstatus. 1990 gründete er mit zwei Freunden die Firma AUDIOS, unter deren Flagge auch Chris Hülsbecks erste CD „Shades" erschien (1991), und wenig später mit KAIKO auch ein eigenes Spiellabel. Letzteres bestand jedoch nur bis zum Jahr 1993. Seit 1994 veröffentlicht der Komponist seine Werke unter dem Namen „Chris Hülsbeck Medienproduktion", darunter unter anderem „Rainbows" (1994), „Tunnel B1 Soundtrack" (1997), „Extreme Assault Soundtrack" (1997) und „Chris Hülsbeck in the Mix" (2001). Eine besondere Ehre wurde dem „Soundmagier" in den Jahren 2003 und 2004 zuteil: Im Rahmen der Eröffnungskonzerte zur Games Convention in Leipzig spielten die Orchester unter der Leitung von Andy Brick Auszüge aus der Musik zu **Apidya** und **Turrican**.



Kultspiel: Simon the Sorcerer

Mit Simon dem Zauberer schuf Simon Woodroffe von Adventure Soft eine Figur der ganz besonderen Art. Sein erstes Abenteuer bestreitet der trottelige Aushilfsmagier im Jahr 1993. Ein mysteriöses Portal auf dem Dachboden bringt Simon in die unangenehme Situation, sich mit Sumpflingen, Drachen und allerlei schrägen Fabelwesen rumärgern und ganz nebenbei auch noch den Zauberer Calypso vor Oberbösewicht Sordid retten zu müssen. Im zweiten Teil mit dem treffenden Untertitel **The Lion, the Wizard and the Wardrobe** sinnt Sordid in guter alter Erzschurkenmanier auf Rache und befördert Simon mithilfe seines dilettantischen Lehrlings Runt in die Märchenwelt zurück. Simon landet allerdings im Haus seines alten Freundes Calypso und macht sich von dort auf den Weg, um den bösen Mächten ein weiteres Mal zu zeigen, wo der Frosch die Locken hat. Die Simon-Adventures sprühen vor Witz und begeistern vor allem durch eine perfekte deutsche Vertonung, bissige Dialoge, knifflige, aber faire Rätsel und liebevoll gestaltete Grafik. Der komplett in 3D gehaltene dritte Teil kann an diese Tradition leider nicht anknüpfen und enttäuscht im Jahr 2002 treue Simon-Fans.

Hardwaretrends

Die Flut von Flugsimulationen, Rennspielen und Jump & Runs machen Joysticks und Gamepads Mitte der 90er zu unverzichtbaren Eingabegeräten für jeden Spieler. In unserer Marktübersicht nehmen wir dieses Mal die besten, günstigsten, aber auch exotischsten Vertreter unter die Lupe. Testsieger in der Kategorie Joystick ist der 100 Mark teure Logitech Wingman Extreme, der allein schon wegen seiner ergonomischen Form ein echter Hingucker auf jedem Schreibtisch ist.

Die Top-5-Tests

1. SIMON THE SORCERER 2 | Adventure Soft
Ultrawitziges Adventure mit einem Möchtegern-Zauberer in Bestform

2. CIVNET | MicroProse
Die grandiose Civilization-Spielidee wird endlich netzwerk- und internetfähig.

3. 3D LEMMINGS | Psygnosis
Das Kult-Knobelspiel ist - leider - in der dritten Dimension angelangt.

4. SPACE QUEST 6 | Sierra
Abgedrehte Science-Fiction-Persiflage mit Weltraumputze Roger Wilco

5. POWER HOUSE | Impressions
Als Energie Tycoon kämpfen Sie um die letzten Ressourcen der Erde.

Special: EA Sports

In diesem Sommer steht ein Besuch bei EA Sports in Kanada an. In Vancouver bekommen wir das neue **FIFA 96** zu sehen, das sich gerade durch seine exzellente Grafik auszeichnet. EA will endlich auch den PC-Spielern jenes Fußballflair bieten, das Konsolenspieler bereits seit Jahren genießen. Auch Eishockeyfans kommen in diesem Jahr voll auf ihre Kosten: Der NHL-Profi Geoff Curtnall von den Vancouver Canucks steht den Entwicklern persönlich als Berater zur Seite und testet **NHL 96** regelmäßig auf Realismus und Gameplay. Große Freude auch bei der Rennspielfans: **Need for Speed** wird endlich für den PC umgesetzt und gehört noch heute zu den beliebtesten Serien des Genres.



GRÖSSE IST
NICHT MEHR
RELATIV!
Demnächst auf diesem Planeten erhältlich
EGOSOFT
DEEP SILVER
PC
DVD
ROM